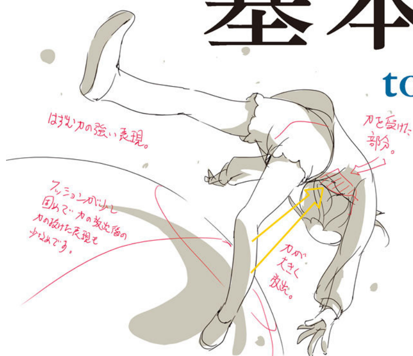
エムディエヌコーポレーション
MdN
www.MdN.co.jp





アニメーターが教える キャラ描画の基本法則





toshi 著

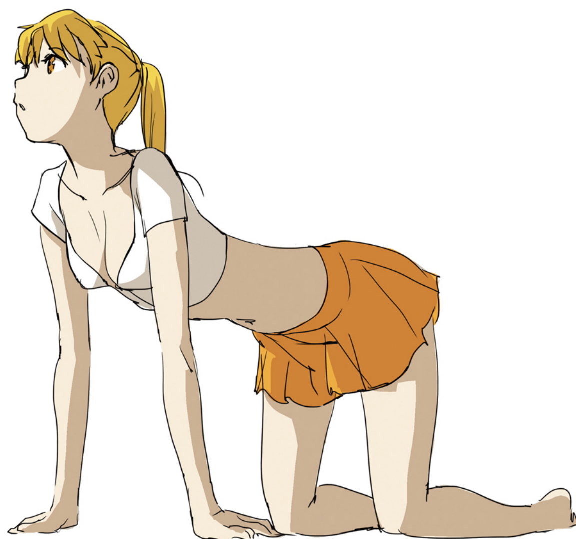
線の流れをうまく捉えるイラストの魅力倍化術!!

- 魅力的なキャラは、キレイな線の流れをもっている。
- 線の流れを捉えるなら、アニメーターの手法を学ぶのがいちばんの近道!
- 初級者にぜひ知ってほしい線画の基礎を固める描画ポイント満載!!

描くコツを赤ペン添削!

アニメーターが教える
キャラ描画の
基本法則

toshi 著



エムディエヌコーポレーション



著者プロフィール
名前：toshi
年齢：ひみつ～＞＜
趣味：上手くなる期待を込めて絵を描くこと
好きな音楽：流行モノを聴いています
欲しいもの：画力が欲しい～！　一緒に頑張っていきましょう
pixiv-ID：Id=637016



はじめに

こんにちは、toshiです。

はじめましての方も、はじめましてでない方も、本書を手にとっていただき、本当にありがとうございます。

今回は既刊書とは違う切り口で、よりわかりやすく、かゆいところに手が届く解説書を目指してとり組みました。初心者の方にもわかりやすくなればと思い、写真を使っての説明も入れています。

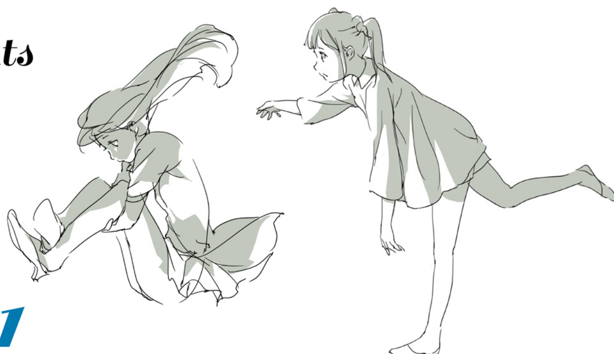
少し掘り進めた内容にしてありますので、絵を描く際の手がかりになればうれしく思います。私自身が新人アニメーターだったころに行っていた練習方法なども載せてありますので、参考にしてみてください。

ひとつ注意点ですが、本書に載せている内容は一例ですので、すべての答えではありません。ヒントととらえてください。自分らしさのある作品が何よりいちばんですので、その作品づくりの手助けに少しでもなればと思っています。

それでは、楽しいお絵描きライフを送っていきましょう！

toshi

Contents



Part 1

{基礎マスターの法則}

Rule



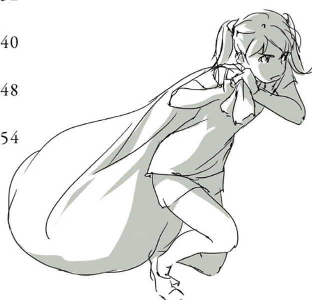


Part 2

｛アニメ的手法の法則｝

Rule











Part 1

基礎マスターの法則

Rule 01
まずは アイレベルを決める

立体的に描くには

人物を描く際には、まず「アイレベル」を決めることが大切です。アイレベルとは「目線の高さ」のことですが、対象物に対する「カメラの高さ」と考え、カメラを通した画面を見ている感覚で想像するとわかりやすいでしょう。

アイレベルが定まっていないと平面的な絵になりがちです。下の2つの絵を見比べてみましょう 図01 。アイレベルは頭のすぐ上ですが、アイレベルを考えずに描いた左の絵は平面的に見えます。アイレベルを考えて描いた右の絵は身体がきちんとフカン（見下ろした見え方）で描かれているため、立体的に見えます。人物を立体的に描きたいのであれば、まずは白い紙に向かって、目線となるアイレベルのラインを引きましょう。

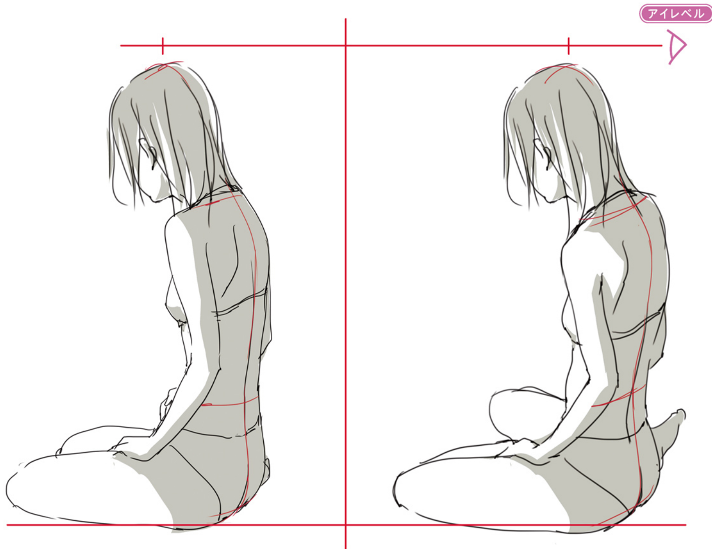


図01 アイレベルを考えずに描いた左の絵は平面的、アイレベルを考えてフカンで描いた右の絵は立体的に見えます。

アイレベルの考え方

アイレベルについてもう少し詳しく説明していきましょう。同じ対象物でも、カメラの位置と角度によって見え方が異なるということはおわかりだと思います。対象物とカメラとの角度を「アングル」といいますが、アイレベルを考えるうえではこのアングルが重要です。

たとえば 図02 のようなアングルでカメラA、B、Cがあった場合、それぞれの位置から人物を見ると 図03 のように見えます。カメラAは上から見下ろした見え方（フカン）、カメラBは目線に近い見え方（目高）、カメラCは見上げた見え方（アオリ）です。

NOTE
「目高（めだか）」とは、アオリやフカンと同じようにカメラの高さとアングルを表すことばですが、必ずしも被写体の目の高さというわけではありません。自分（カメラ）の目線（レンズ）の先に被写体が水平に見えるとき、「目高の位置にある」といいます。

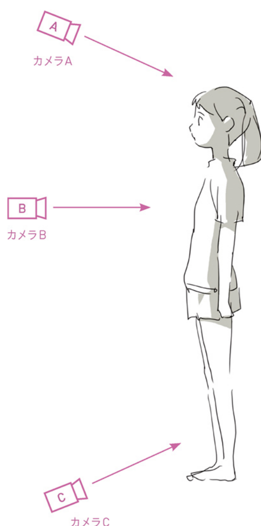


図02 カメラの位置と角度（アングル）

Rule 01

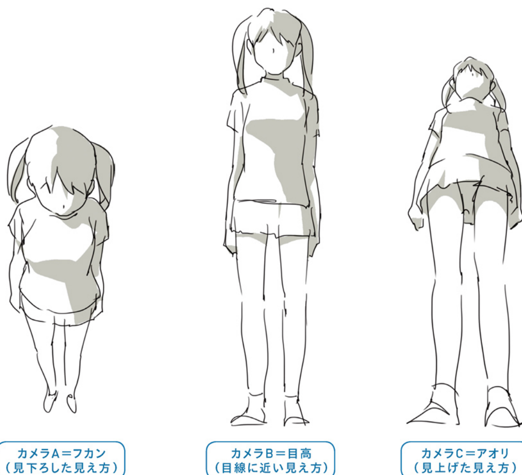


図03 アングルのよる見え方の違い

アイレベルを変えて描くということは、このように、カメラの位置を変えるかのように対象物を見て描くということになります 図04 。

初心者の方はフィギュアなどを使い、上から見たり下から見たりしてアイレベルの位置を変えて描いてみることをおすすめします。最終的には、フィギュアを見なくても頭の中に思い浮かべて自由に動かして形を考えられるようになるまでがんばってみてください。

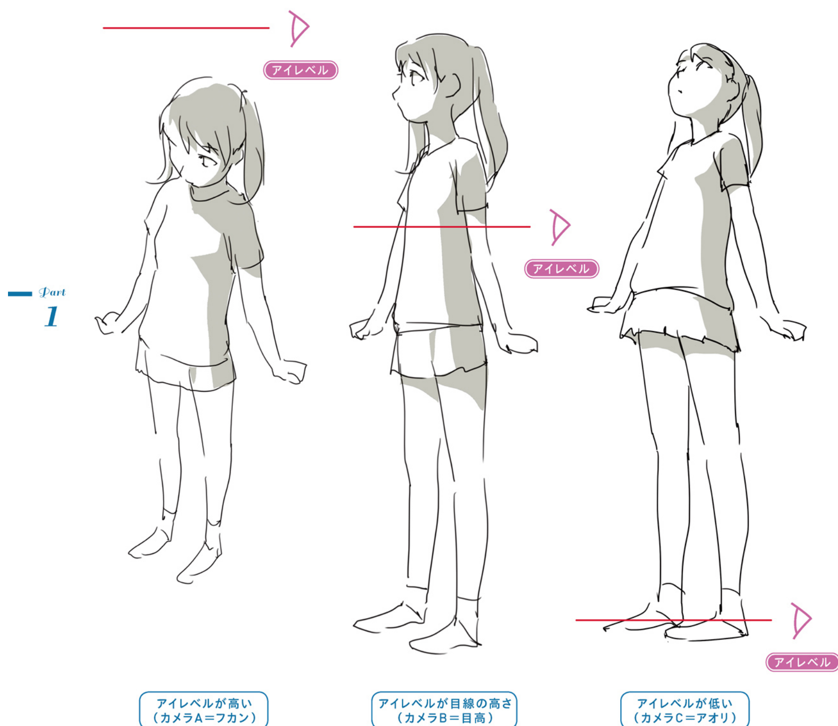
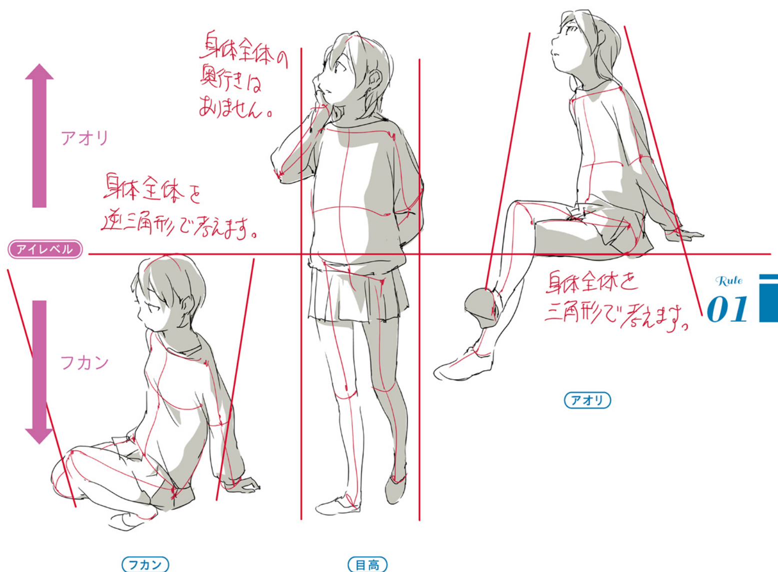


図04 アイレベルによる見え方の違い

Lesson

{アイレベルを考える}

アイレベルをより理解するために、アイレベルを1つ設定した画面内に複数の人物を描いてみました。目高は水平の見え方ですが、アイレベルの上部の人物はアオリ、下部の人物はフカンの見え方になります。また、アオリは三角形、フカンは逆三角形の形に身体が小さくなって見えます。これは奥行きの表現で、遠近法の三点透視法と同じ考え方になります。



Rule 01

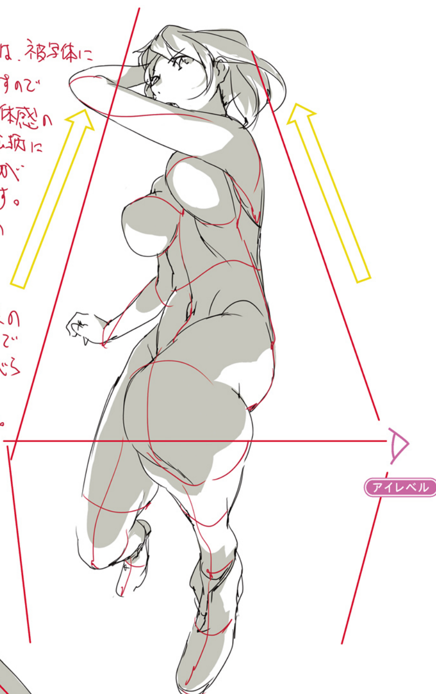
Column　身体の形が思い描けないときは

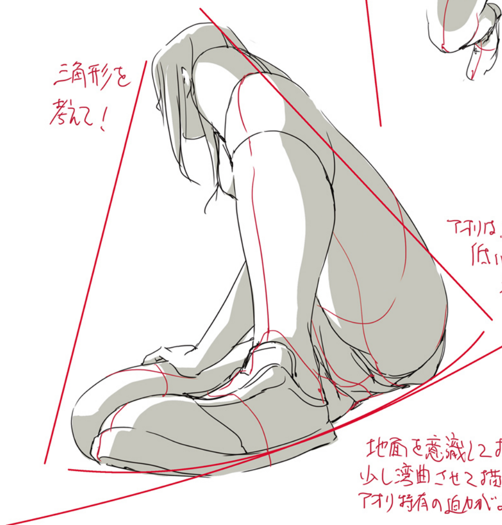
白い紙を前にして、描きたい身体の形がうまく頭に思い浮かべられないときは、目を閉じて頭の中で身体を想像してみてください。落ち着いてじっくり考えられるので、紙を前に悩むよりうまく思い描けるのではないかと思います。

絵は、紙に描くというよりも、頭の中に思い描いたものを紙に写す作業であると考えましょう。当然ですが、頭に思い浮かばないものは絵に描き起こせません。

応用 アオリで女の子の色気を際立たせる

アオリのアングルは、ローアングルで身体の下部が大きく見えることもあり、色気のある女の子の魅力が表現できます。被写体に近づいた構図がとれますので、女の子に一歩近づいたような目線での表現が可能です。手前に来るものをリアルかつ細部にこだわって描くと、より作品の魅力をアップできます。





応用 フカンで女の子をかわいく見せる

フカンのアングルは、女の子をかわいく見せる効果があります。目線の効果で女の子が小さく、か弱く見えるからです。また、女の子を幼く、子どもっぽく見せる効果もあります。このように、アイレベルを利用することで表現の幅を広げることができます。

フカン

円柱で考えるとわかりやすいと思います。

S字を意識してみてください。

立方体の中に入れていると考えてみてください。

少し内股にするとかわいく見えます。

Xの線を入れることで中心と、中間がわかります。

Rule 01

Rule 02
人物は背中の流れから描く

どこから描く？

みなさんは人物を描くとき、どのような手順で描き進めていますか？ 特に初心者の方は、目だけ顔だけなど身体の一部分だけを先に描き進めていませんか？ 顔の位置から下へと、何となく身体のアウトラインに沿って描いていませんか？ しかし、その描き方では身体のバランスがくずれてしまいます。

そうした描き方をしていると、顔は思い通りに描けたから次は身体をと思ったときに、全身を一からとらえていかなければなりません。このときに起こるのが、いわゆる「振り子状態」です。振り子状態というのは、顔から描き進めてしまったために身体のバランスがくずれ、時計の振り子のように頭から身体がぶら下がっている状態になってしまうことをいいます。この振り子状態から抜け出すには、下記を念頭に入れて描きます 図01。

①頭だけを先に描かない。
②全体バランスを見ないうちに身体のアウトラインを描かない。
③胸などの突起物はあと回しにする。

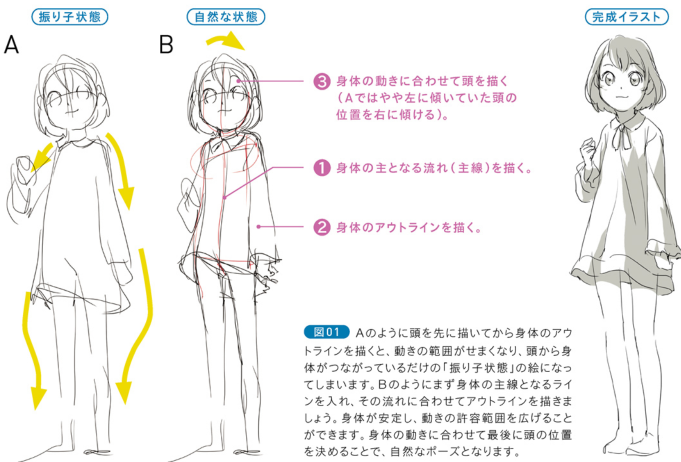


図01 Aのように頭を先に描いてから身体のアウトラインを描くと、動きの範囲がせまくなり、頭から身体がつながっているだけの「振り子状態」の絵になってしまいます。Bのようにまず身体の主線となるラインを入れ、その流れに合わせてアウトラインを描きましょう。身体が安定し、動きの許容範囲を広げることができます。身体の動きに合わせて最後に頭の位置を決めることで、自然なポーズとなります。

どのようにアタリをとるか？

人物を描く際に重要になってくるのが「背中（背骨）の流れ」です。背骨は人間が身体のバランスをとるために大切な骨格の要であり、絵を描く際にも重心バランスを考えるうえで目安になる、とても重要な部分です。

人物を描くには、まずRule 01で述べたようにアイレベルを決めます。続いて背中の流れを決め、ポーズの全体的な流れを想像しながら頭・腰・手足のアタリをとる、つまり大まかな位置決めをしていきます。こうすることで最終的にバランスのとれた姿勢になります 図02 。このアタリのとり方によって全体的な身体の流れやバランスが決まりますので、十分に時間をかけて考え、描き進める必要があります。

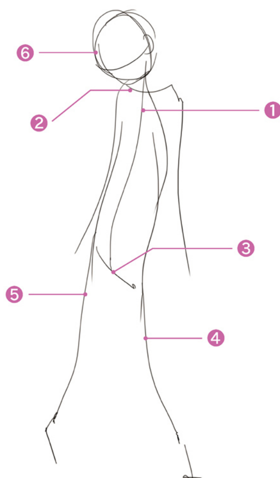


図02 アタリのとり方・描き方の基本

①骨格を考えながら、①〜⑥の順で身体の流れに沿って線を描きます。頭は身体に合わせて最後に描きます。

Rule 02



②骨格に肉づきを描き込んでいきます。線は形が決まるまで何回でも引いてみてください。



③Photoshopでレイヤーの不透明度を低くして半調にし、下絵とします。新規レイヤーを作成して線画を描く準備をします。



④下絵をもとに線画を描きます。下絵はあくまでアタリなので、思い切って自由に描きましょう。すでに頭の位置と角度は決まっていますので、この段階では頭から描いてもOKです。



⑤線を調整しつつ描いていきます。身体の正中線はつねに頭に入れて描きましょう。



⑥身体の各部位のバランスや立体感を考えながら、線を仕上げていきます。



⑦身体の凹凸を考えながら陰を入れます。陰で立体感が出せたら完成です。

Part 1

動きの流れを意識する

動きのある絵を描く場合にも、まずは「動きの流れ」を想像しながら背中の流れを描き、そのうえで腰、足、頭の位置を決めていきましょう。動きを表そうと手足などを先に描いてしまうと、全体のバランスがくずれやすくなります。背中の流れを描くことで、動きのある絵も全体のバランスを見ながら描き進められ、また修正もしやすくなります 図03。

動きを描く際は、その動きのポーズを実際に自分でやってみるとよいでしょう。重心がどこにあるか、身体の動きの限界はどこかなどを、体感しながら考えてみます。大きめの鏡があれば、身体を映して見てみるとわかりやすいでしょう。

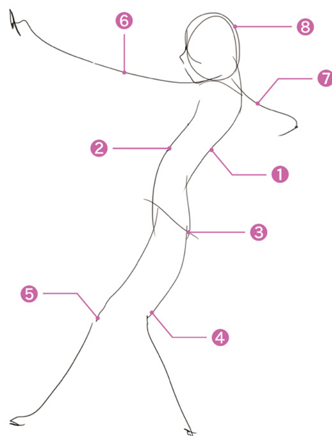


図03 動きがある場合のアタリのとり方・描き方の基本

①どんな動きを表現したいかを考え、身体の骨格、動きの流れを表す線（骨格線）を描きます。ここでは、敵の攻撃を受けてかまえている場面をイメージしながら①～⑧の順に描いています。



②骨格をもとに肉づけします。首から背骨につながる流れに気をつけましょう。描けたらPhotoshopでレイヤーの不透明度を下げて半調にし、下絵とします。



③下絵をもとに線画を描いていきましょう。動作を想像しながら顔の表情を描き、風を表現するために髪の毛のなびきも描き加えます。



④肩からの流れを考えて、動きのある腕を描きます。風で服がなびく様子など、身体そのものだけでなく、状況を想像させる動きも描きましょう。



⑤背中からお尻、足への流れを描きます。この流れを描かないと、足が身体とつながらず、単なるつけ足しに見えてしまいます。



⑥パンツやソックスなど衣類の詳細を描いて線画を仕上げます。



⑦身体の凹凸を考えながら陰を入れます。陰の面積を多くすると、厚みのある身体が表現できます。

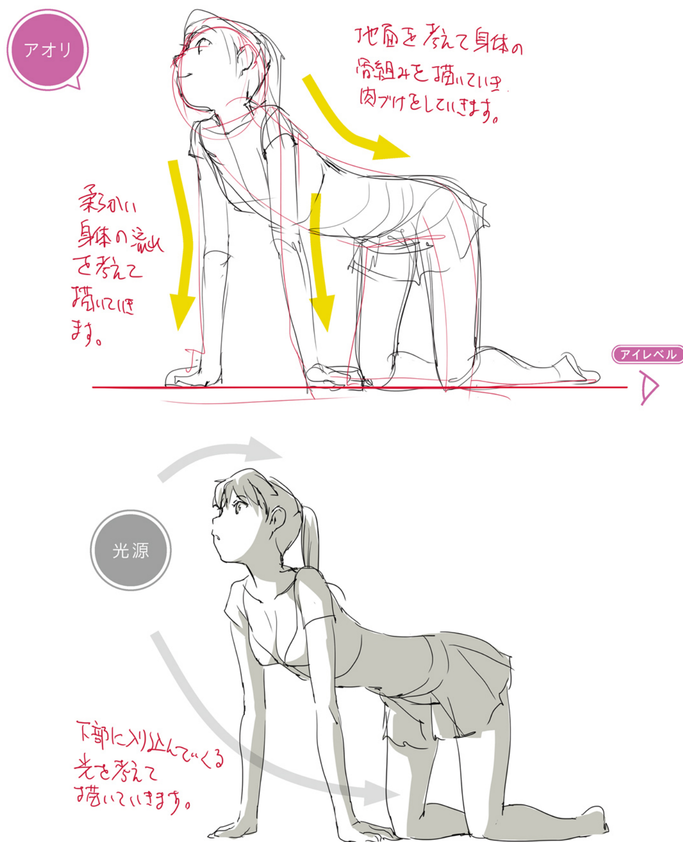
NOTE

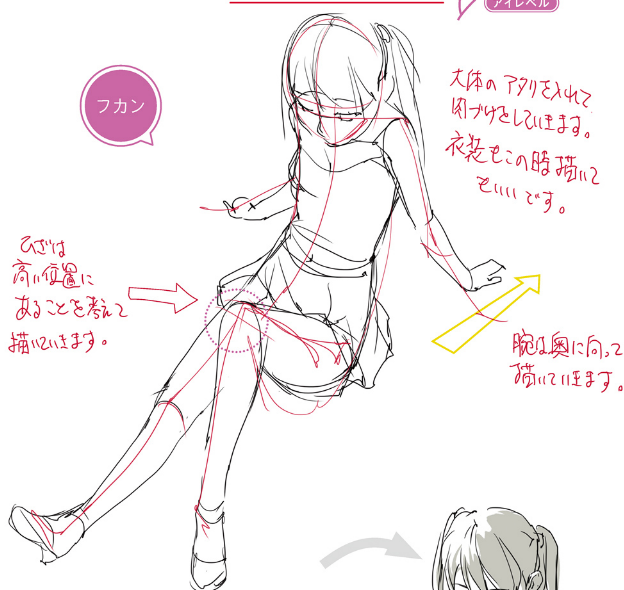
写真などの見本を模写するときは、被写体を「写す」のではなく、「起こす」という考え方で描くと早く上達します。機械的に形をなぞるのではなく、身体の形を頭で整理して理解しながら描き起こしましょう。こうすることで、身体の形やしくみ、流れを自然に覚えることができます。

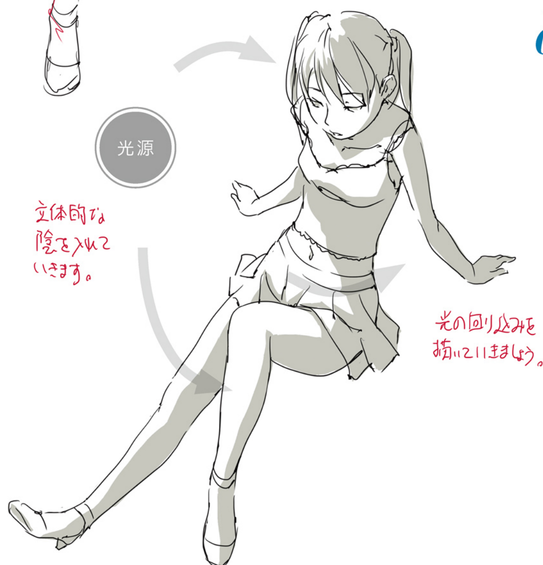
Lesson

{アオリとフカンを描く}

アオリとフカンで描き方を練習してみましょう。どちらも慣れるまでは描きづらいポーズですが、背中の流れを先に描き、全体の骨格線（作例では赤線）を決めてから肉づけしていきます。アイレベルの設定を忘れないようにしましょう。




アイレベル
フカン
大体のアタリを入れて
肉づけをしていきます。
衣装もこの時描いて
もいいです。
ひざは
高い位置に
あることを考えて
描いていきます。
腕は奥に向って
描いていきます。


光源
立体的な
陰を入れて
いきます。
光の回り込みを
描いていきましょう。

応用 見せたいところを先に描く

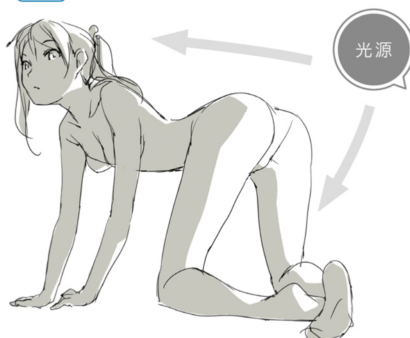
人物はまず背中の流れから描くというのが基本ですが、慣れてきたら、応用として「いちばん見せたいところを先に描く」という方法で描いてみましょう。見せたいところを最初に描いて位置決めすることで、何を描きたいかが伝わりやすくなり、主張性が生まれてきます。ここでは、見せたいところにおしりを設定し、おしりをこちらに向けてふり向いたイメージにしてみました。

骨格線（アタリ）〜下絵

線画



陰入れ



お尻を見せたいので
光をお尻にあてた
光源で考えてみましょう。

Column　Photoshopでイラストを描く

本書では、画像編集ソフトのPhotoshopとペンタブレットを使って作例を描いています。基本的な手順を紹介しますので、参考にしてみてください。

①新規レイヤーを作成し、下絵を描きます。レイヤーの不透明度を下げて半調にします。
②新規レイヤーを作成し、下絵をもとに線画を起こしていきます。1つのレイヤーにすべてを描くのではなく、気に入った形が描けたら新規レイヤーをつくり、部分ごとにレイヤーを分けて描いていくと修正がしやすいでしょう。
③線画が完成したら、陰用の新規レイヤーをつくり、線画レイヤーの下に移動させます。
⑤陰の色を選びます。陰となる形を選択ツールで囲み、塗りつぶします。
⑥レイヤーを統合して完成（私の場合は線画を生かした描き方なので着色はしません）。

Rule 03 骨格と筋肉のしくみを考えて描く

骨格と筋肉のしくみを理解する

身体のアタリがとれたら、「骨格」と「筋肉」に落とし込んでいきます。骨格・筋肉の模写を繰り返し行っている人も多いと思いますが、模写はできても、イラストに応用できていない人が多いようです。それは形の模写だけに一生懸命になってしまって、骨格と筋肉のしくみについて深く考えていないからです。もちろん形をインプットすることも大切ですが、骨格や筋肉のしくみを理解することのほうがより重要です。

たとえば腕の骨格で考えてみましょう。「上腕骨」は1本なのに、ひじから先（前腕）は「尺骨（しゃっこつ）」「とう骨」の2本に分かれているのはなぜでしょうか？

図01 これは、骨が2本になることで回転とひねりが可能になり、動きの幅が広がるほか、やわらかい動きが可能になるからです 図02。このように、骨格のしくみと意味を考えることで、人間の身体の動きの限界と動きの流れが表現できるようになります。

骨格と筋肉のしくみの基礎的な知識は解剖図などで得られますが、大切なのは実際の人間を観察することです。街に出て、人々の動きや身体の形を観察してみましょう。お金はかかりませんし、実物がいちばんの参考書です。

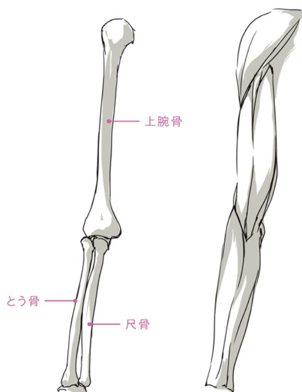


図01 左は腕の骨、右は腕の筋肉。

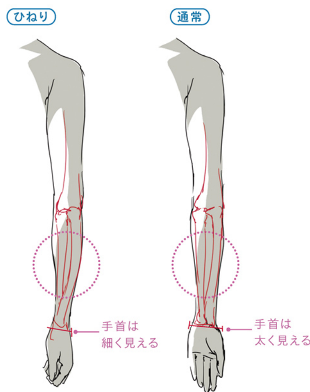


図02 左は親指が手前になる状態。骨は90度回転し、2本の骨が交差する形になります。右は親指が身体の外側にある状態。骨は平行に並んでいます。

骨格と筋肉を意識して描く

しくみが理解できたところで、次は、骨格と筋肉で何が表現できるのかを考えてみましょう。骨格は人物の動きの骨組みになるもので、重心バランス、動きの向きと限界などを表現できます。一方筋肉は、身体のフォルムとやわらかい流れを表現するためのものと理解するとよいでしょう。

そこで、まずは骨格を考えながら、身体の各部位の位置をバランスよく決めます。骨格のしくみを絵に落し込む形で描いていきましょう 図03 。続いて、筋肉のきれいな流れを意識して、骨格に肉づけし、きれいなフォルムに仕上げます。



図03 骨格と筋肉を意識した描き方

①ここではわかりやすいように骨格を描いてみました。このように骨格そのものは描かなくても、骨格を頭に入れて身体の部位のアタリをとることが大切です。



②骨格をもとに肉づけします。立体的な身体の流れと、手・肩・腕の前後関係を考えて描きましょう。

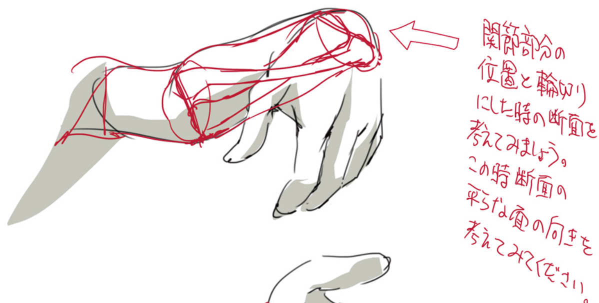


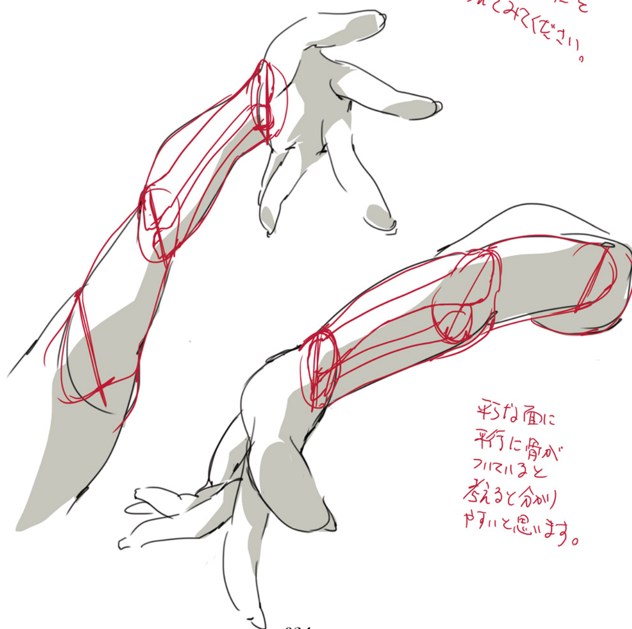
③陰を入れて完成。各部位の位置関係や立体感が表現できていればOKです。

Lesson

{ 立体的な腕を描く }

腕の骨格に筋肉を落とし込み、動きのある腕の表現を考えてみましょう。前腕の2本の骨は、ひじの関節部分で平らになっている方向へ平行に並んでいると考えるとよいでしょう。そこで、関節の断面部に骨の並びと合わせて線を引きます。すると骨の方向がわかってきますので、それに合わせて筋肉の丸みを筒状で考えていくようにします。こうすると関節部分を意識するだけで立体感ある腕が描けますので、試してみてください。

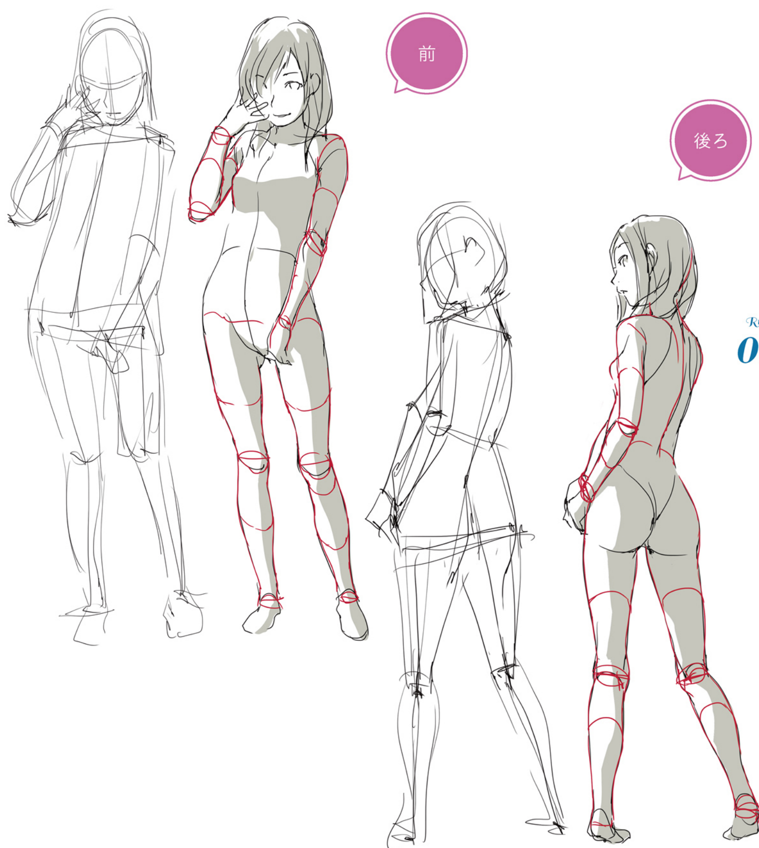




Lesson

{骨と筋肉を意識して描く}

前ページで説明した描き方で描いてみましょう。関節の位置を決め、だいたいのアタリをとったら、身体を描いていきます。関節では、骨の方向と筋肉の丸み（立体感）を意識した断面を考えてみましょう。これを意識して描くだけで立体的な絵になります。



Rule 03

Rule 04

身体の描き方は基本ポーズから学ぶ

日常の動作から形を学びとる

人物の骨格の基本的な形は、私たちがふだん何気なく行っている動作から学びとることができます。「立つ」「すわる」といった日常の動作は、地味な動きではありますが、人物の形とバランスを考えるうえで非常に大切なことを多く含んでいます。こうした基本動作のポーズの描き方をマスターすることは、自然なしぐさや動きを描く第一歩となります。

立ちポーズを考える

立ちポーズは、全身を描くうえで基本となるポーズです 図01。身体のバランスのとり方、重心のかけ方／移動の仕方など、基本となる情報がたくさん含まれています。こうした情報をより細かく描き込むことで、リアリティある自然なキャラクターが生まれます。描くうえでポイントとなる点をあげていきましょう。

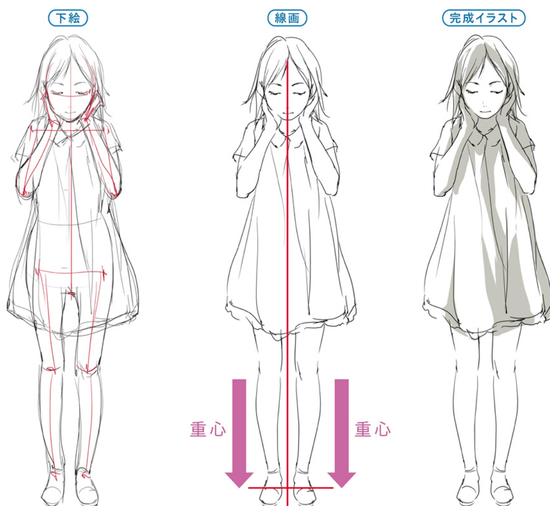


図01 左右のバランスが均一な基本の立ち絵を描いてみました。服などで左右のバランスを多少ずらすことで、やわらかさと生命感が生まれます。完全なシンメトリーですと機械的な感じになりがちなので要注意です。ワンピースのやわらかさと少しうつむき加減のポーズで、優しい女の子の雰囲気を表現しました。

①人体骨格
まずは、身体の軸となる骨格について考えます。どう立たせるかなどを考えながら、骨格となる線を引いてみましょう。

②重心と体重移動のバランス
骨格線を引く際には、重心バランスも考えて描くことが大切です。左右どちらが軸足で、どうバランスがとられているかなどを考えながら描いていきましょう。

③感情表現
顔などの感情表現は当然ですが、身体の感情表現も行うことが大切です。うれしいのか、悲しいのか、怒っているのかなどを、身体でも力の入れ方、反り方、曲げ方などで表現していきましょう。

最低でも以上の項目を頭に入れて描きます。たかが立ちポーズなのにと思われるかもしれませんが、それは大きなまちがいで、立ちポーズがいちばん難しく技術も必要なのです。なぜなら、動かないキャラクターを「生きている」ように見せなければならないからです。この「生きている」という表現を出すために、前記の項目が必要になってきます。もちろんほかのポーズを描く際にも重要な項目ではありますが、立ちポーズは動きが少ないため、より難しいということがいえるでしょう。

すわりポーズを考える

前述の3項目はすわりポーズでも重要ですが、すわりポーズは立ちポーズに比べると動きが入ってくるため、表現の幅は広がります。

すわりポーズの場合、まずは地面との接点がとても重要です。骨格となる軸の線を引く際に地面を認識する必要がありますので、背中の流れを先に描く代わりに、地面との接地面、すなわちお尻から描く方法もあります 図02 。どこから描くにしても、体勢と重心バランス（重心が前後左右どこにあるか）などを考えて描いていくことが上達する近道です。

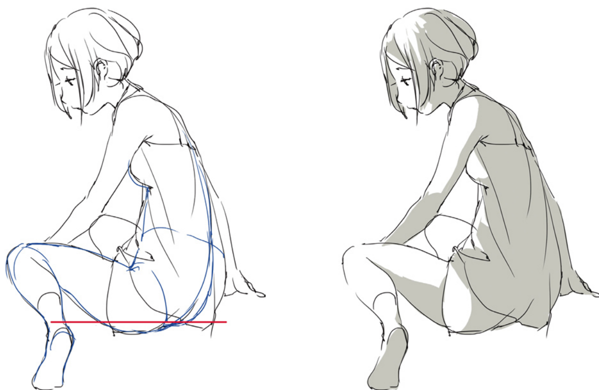
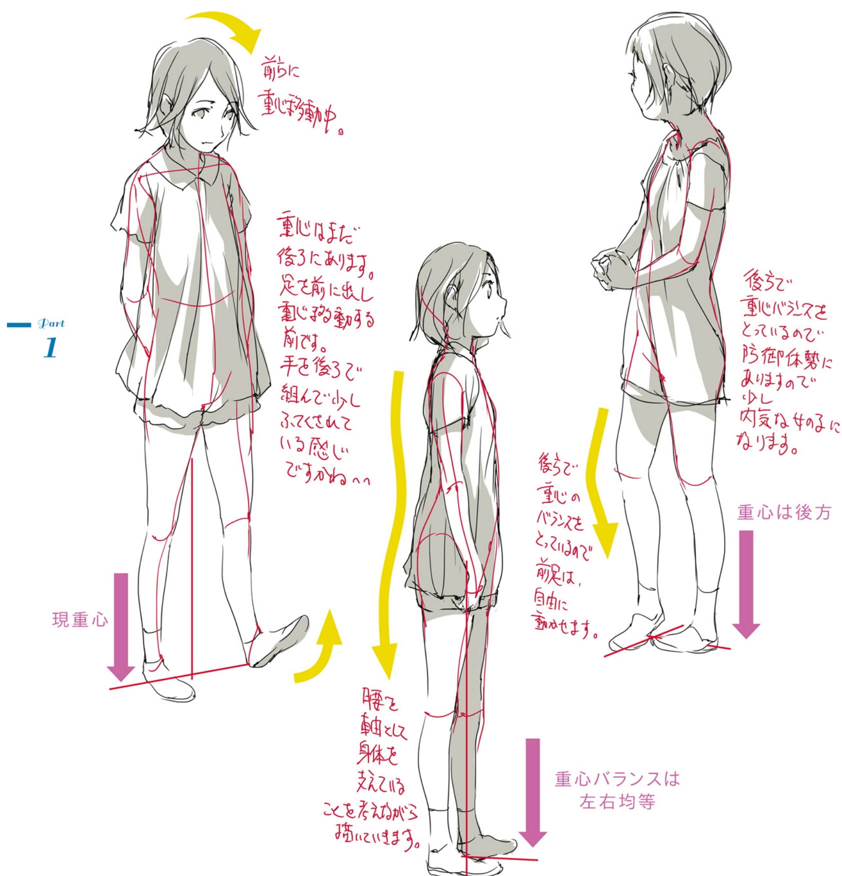


図02 地面との接地面を意識するため、お尻の骨格線（青線部分）から描く場合もあります。こうすることで、絵に安定感を与え、バランスのとれた作品になります。ここでは、肩の力が抜け、少し悩んで落ち込んでいる様子を描いてみました。顔の表情もうつろで、1点を見つめて物思いにふけっている感じです。

Lesson

基本の立ちポーズを描く

立ちポーズといっても、直立不動ということではありません。表現する感情によってしぐさも変わりますし、重心を前方でとるか後方でとるかで性格も変わって見えます。活発、奥手など、描きたいキャラの性格によって立ち絵の表現も変わってきますので、いろいろな立ち絵に挑戦してみてください。

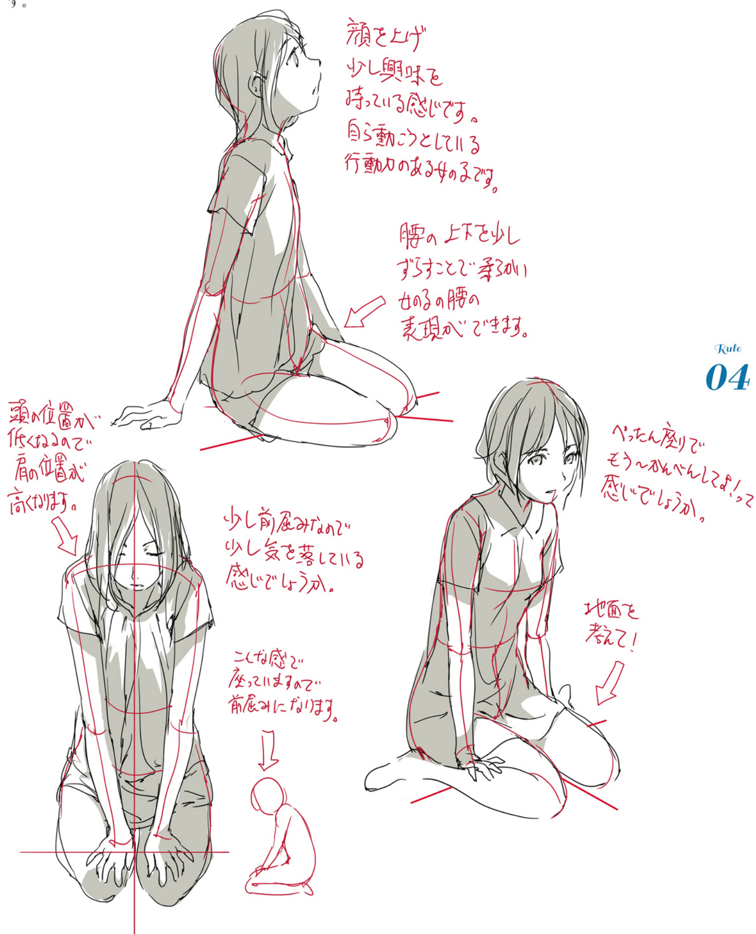


Part 1

Lesson

{基本のすわりポーズを描く}

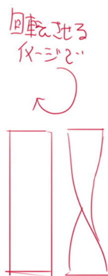
すわりポーズも立ちポーズ同様、すわっているときのしぐさ、重心バランスなどでキャラの感情が変わって見えます。また、左右の腰のバランスを上下にずらすなど、動きをつけることでキャラに命が生まれます。

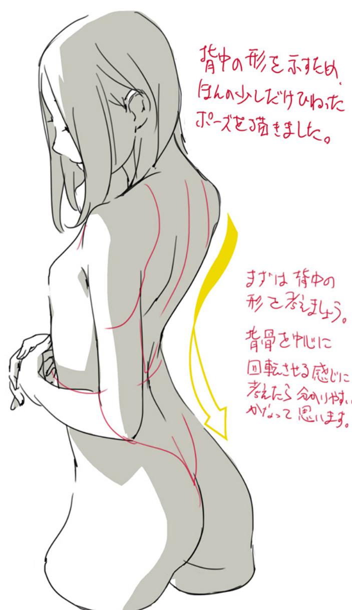


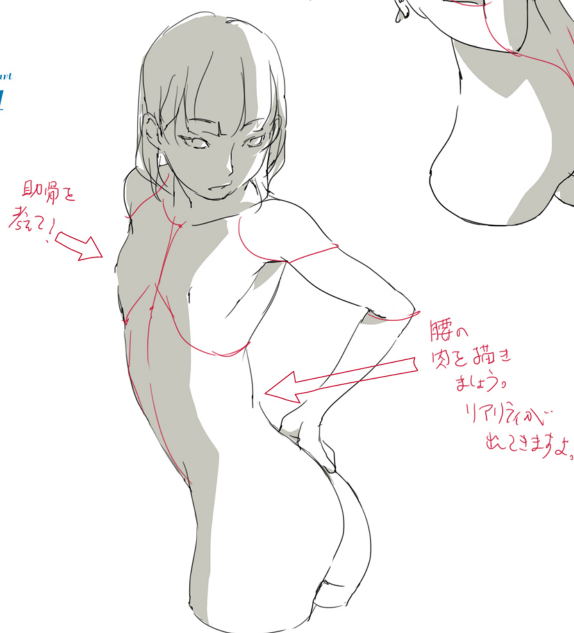
Rule 04

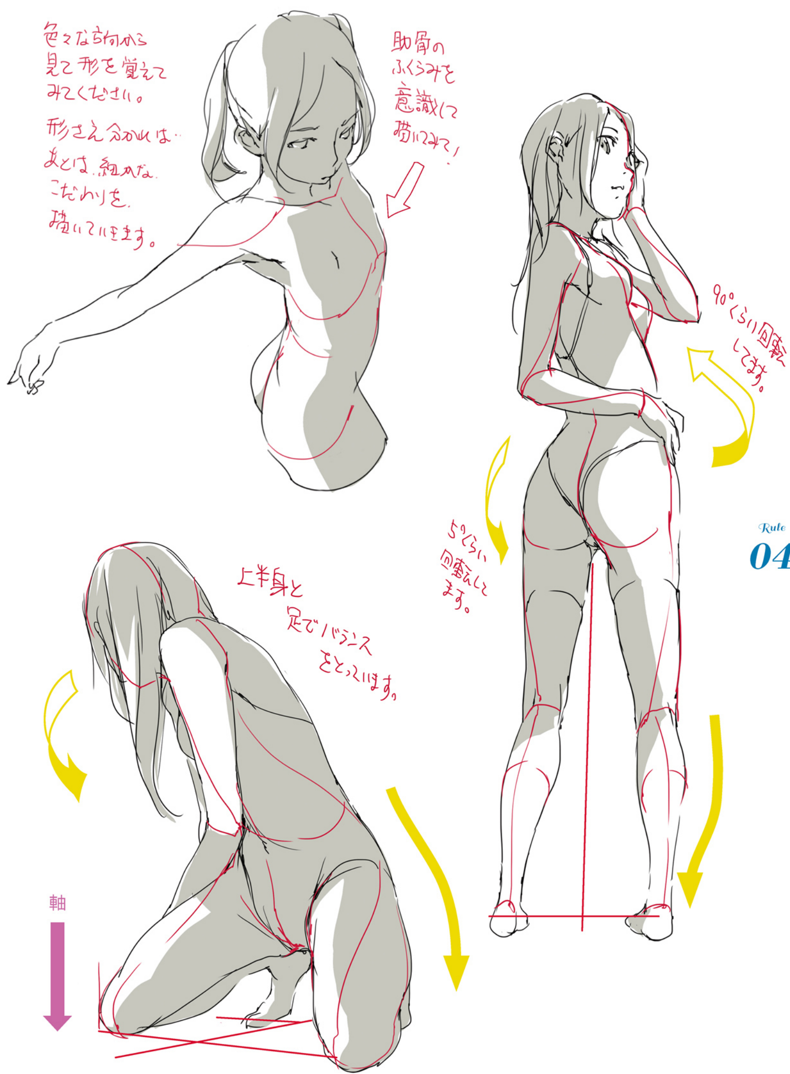
応用 ひねりポーズを描く

ひねりの動作も日常の基本動作のひとつですが、身体の形状はより複雑になります。身体をひねるということは、部分的に回転させるということです。ひねりをかけられる部分は限られており、いちばん大きく動く場所が腰、それにともなって肩と胸、首、頭部が動きます。下半身も、腰にともなって股関節、ひざ、足首、つま先と、各部位をひねることで大きなひねりになります。









色々な方向から
見て形を覚えて
みてください。
形さえ分かれば…
あとは細かな
こだわりを
描いていきます。
肋骨の
ふくらみを
意識して
描いてみて!
90°くらい回転してます。
5°くらい回転してます。
上半身と
足でバランス
をとっています。
軸

Rule
04

Rule 05 身体の形はXラインとYラインでとらえる

胸と背中はXラインでとらえる

身体の中心および胸の立体感を把握するためには、「Xライン」を描いてみるとよいでしょう。Xラインの交差している部分が身体の中心となりますので、ここを目安に正中線（中心線）を考えます。正中線は縦方向の流れはわかりますが、横方向の流れはわかりません。その点、Xラインは縦横どちらもわかりやすく便利です。

Xラインは腰を描く際にも目安になります。腰からお尻へ回り込むようにXラインを描きましょう。くびれから腰の張りを意識するのがポイントです 図01。

ラインは最初は目安で描くだけでもよいですが、慣れてきたら胸のふくらみを想定して描くと、より立体的な表現ができます 図02 図03。またXラインを描くことで身体の表面の凹凸もわかりやすくなりますので、身体に密着した服なども想像しやすくなります。

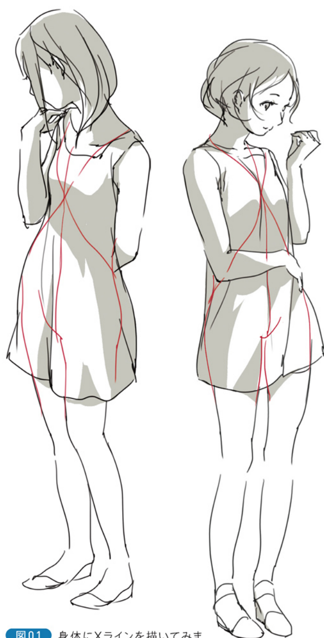


図01 身体にXラインを描いてみます。ラインの交差している部分が身体の中心です。ラインは腰からお尻へ回り込むように描きます。

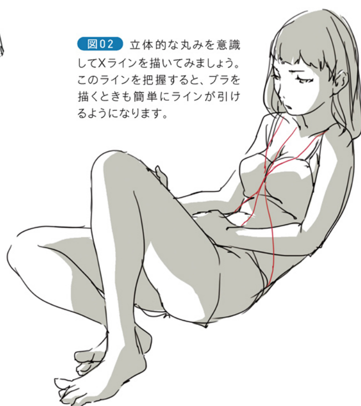


図02 立体的な丸みを意識してXラインを描いてみましょう。このラインを把握すると、ブラを描くときも簡単にラインが引けるようになります。

さらに、背中もXラインを考えると非常にわかりやすくなります。Xラインを描くことで背中の左右バランスの違いがわかり、背骨のラインも引きやすくなります 図04。

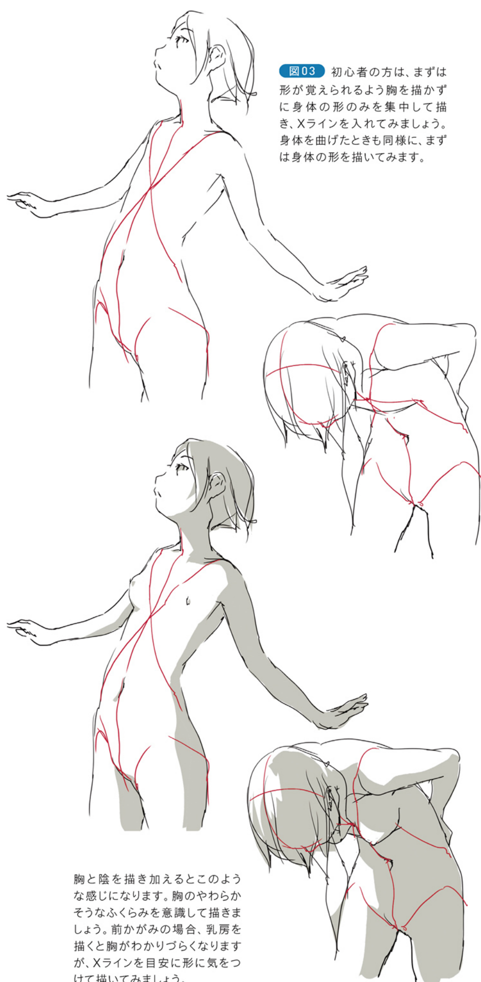


図03 初心者の方は、まずは形が覚えられるよう胸を描かずに身体の形のみを集中して描き、Xラインを入れてみましょう。身体を曲げたときも同様に、まずは身体の形を描いてみます。

胸と陰を描き加えるとこのような感じになります。胸のやわらかそうなふくらみを意識して描きましょう。前かがみの場合、乳房を描くと胸がわかりづらくなりますが、Xラインを目安に形に気をつけて描いてみましょう。

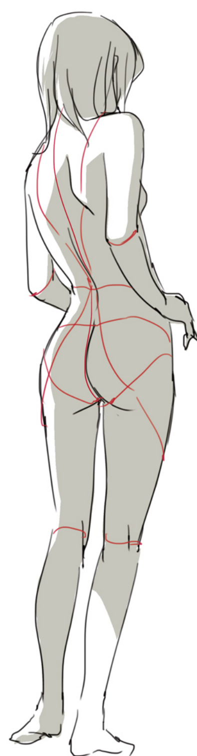


図04 背中にXラインを入れることで、形状のメリハリや流れなどが考えやすくなると同時に、立体構造もつかみやすくなります。さらにパンツのラインを入れると衣服を描く際のアタリになりますし、足の長さの目安にもなります。

股間とお尻はYラインでとらえる

一方、下半身は「Yライン」で考えるとよいでしょう 図05 。まずは股間のバランスをYラインで考えてみます。身体の重心がどちらかに傾いていると、Y字の上部のふたまたのライン（股関節のライン）と下部の1本のライン（太もものライン）が動きます 図06 。このY字の上下のラインをずらすことで、身体の立体感とリアリティが出てきます。

お尻はよく三角形で考えるといわれますが、こちらもYラインでとらえるとよいでしょう 図07 。このラインは水着を描くときの目安にもなります。お尻も、身体の動きによってY字の上下のラインのバランスが変わります 図08 。

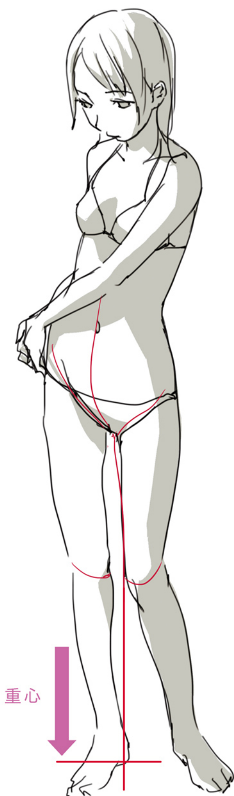
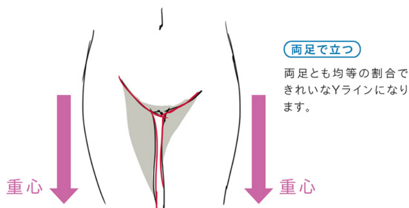
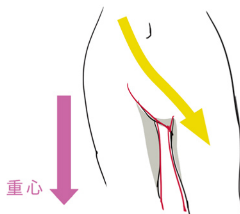


図05 股間はYラインでとらえることができます。



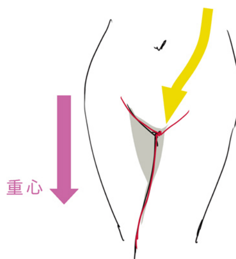
両足で立つ

両足とも均等の割合できれいなYラインになります。



足を外へ広げる

図のように左足を外に広げた場合は、Yラインの上部が向かって左にずれ、下部が向かって左から右に流れます。右足を外に広げた場合は方向が逆になります。

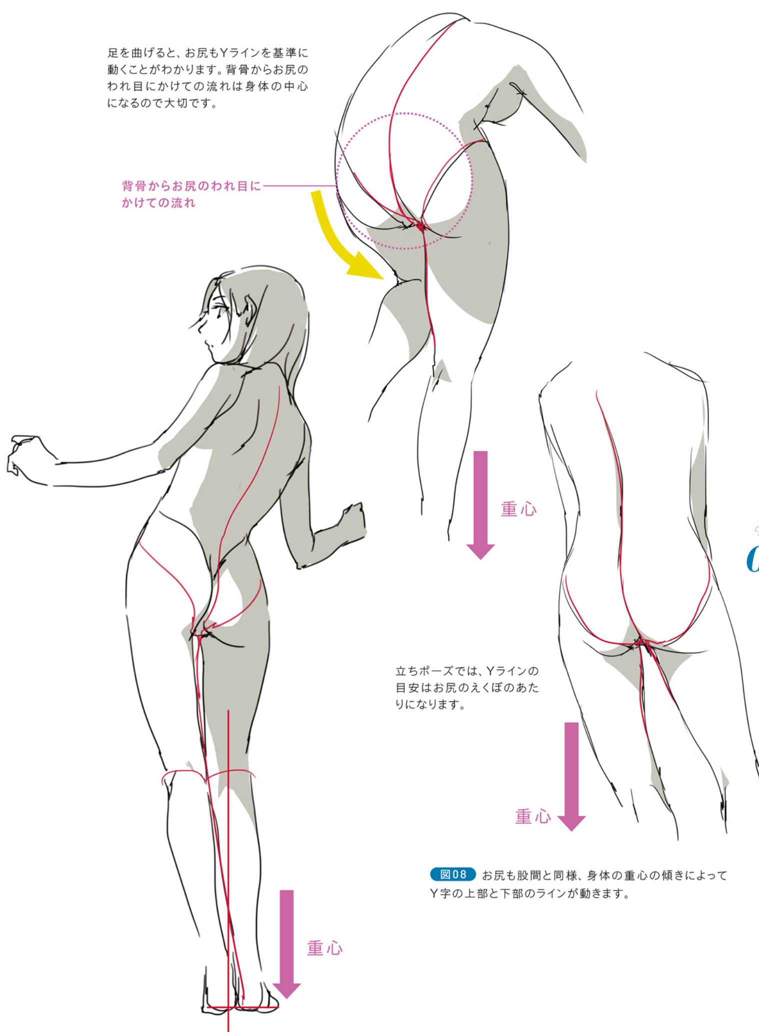


足を交差する

図のように左足を前に交差した場合は、Yラインの中心部に集まるような形で、向かって右から左へ下部が少し流れる感じになります。右足を前に交差すると流れの方向が逆になります。

図06 身体の重心の傾きによって、Y字の上部と下部のラインが動きます。

足を曲げると、お尻もYラインを基準に動くことがわかります。背骨からお尻のわれ目にかけての流れは身体の中心になるので大切です。



立ちポーズでは、Yラインの目安はお尻のえくぼのあたりになります。

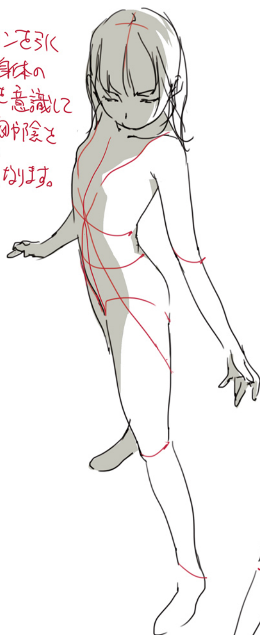
図08 お尻も股間と同様、身体の重心の傾きによってY字の上部と下部のラインが動きます。

図07 お尻の動きと立体表現もYラインで考えると便利です。

Lesson

{胸の丸みをXラインで把握する}

Xラインを引くことで、胸のふくらみなどの身体表面の凹凸を、何となくではなく説得力のある形として表現できるようになります。特に胸のふくらみは面（陰）と線のどちらで表現するか悩むところだと思いますが、Xラインを利用することで胸の陰のつけ方などもうまくできるようになります。



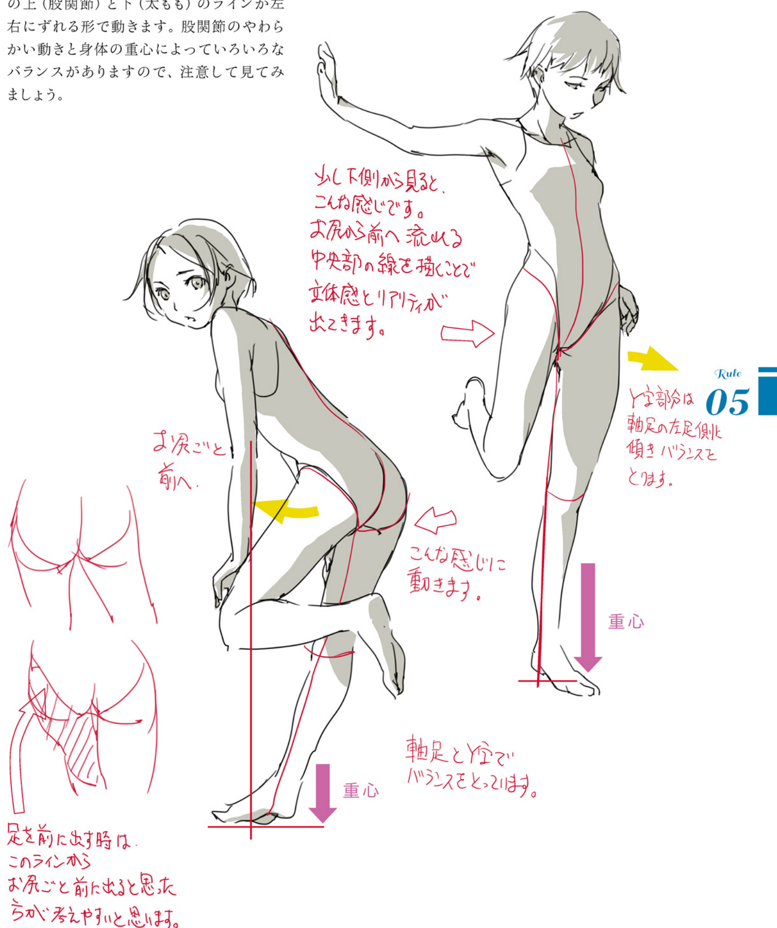




Lesson

｛腰・足の動きとYラインの関係｝

左右の腰と足の動きにともなってYラインの上（股関節）と下（太もも）のラインが左右にずれる形で動きます。股関節のやわらかい動きと身体の重心によっていろいろなバランスがありますので、注意して見てみましょう。



Rule 05

Rule 06

手足・首筋はつながりを意識する

手首・足首も描く

手足など身体のパーツを描くときのコツは、当然ですがそれらのパーツは「身体とつながっている」ということをつねに意識することでしょう。確かに手足の細部の描き方を学習することは大切です。しかし、いざ全身を描こうとした際、身体とのつながりの部分がうまく描けないことがあります 図01 。

身体の線はとぎれることなくつながっています。ですのでパーツを学習する際にも、手足なら手首・足首など、身体のつながり部分を意識して、そのつながり部分も同時に描くことをおすすめします。

A ○

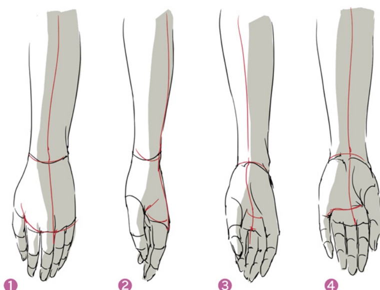
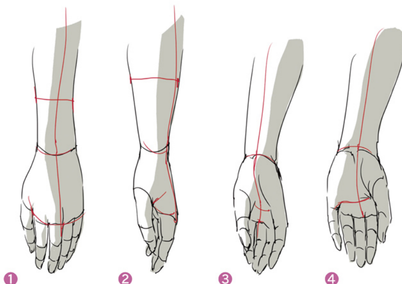


図01 AとBを比べてみましょう。Aは腕のつながりが正しい例、Bは悪い例です。手と腕のつながりには決まりごとがあります。手のひらや甲が正面に見えているときには腕は平たく太く見え、手の側面が見えているときは腕は細く見えます。手は手首のみで回転するのではなく、ひじ部分から回転するためです。覚えておきましょう。

B ×



①手の甲が見えるときには腕は細くなりません。
②手の側面が見えるときには腕は太くなりません。
③④手と腕は斜めにはつながりません。確かに、手首を無理に曲げればこのように見える場合もありますが、自然に下ろした状態ではこのように突っ張った感じではつながりませんので要注意です。

首と背中はつなげて描く

首は頭部と背中をつなぐだけの部位と思われがちですが、実は首のつく位置によって上半身のバランスが決まるといってもよいぐらい大切な部分です。後頭部から首、背中にかけては1本の線の流れになっています。後ろから見ても横から見ても前から見ても、首と背中はつながっていることを念頭において描きましょう。

美しい首筋を描くには、首、肩、鎖骨の3つの部位をつなぐ三角形を意識することが大切です 図02 。鎖骨は肩を支えるための骨で、首を中心に天びんのような役割をしています。そうした機能を考えて描くと、首、肩、鎖骨の位置とバランスがとりやすくなります。

首を後ろから描くときのコツは、首の後ろ側についている筋肉を、やはり三角形でとらえることです 図03 。この三角形を覚えておくと、シャツのえりぐりや首に結ぶひもなどを立体的に考えられるようになります 図04 。



図02 首筋の三角形。鎖骨は首を天びん状に支えています。

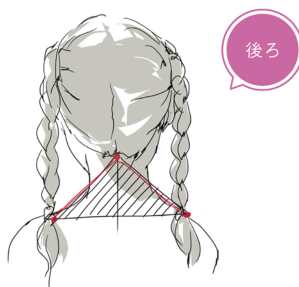


図03 首の後ろも三角形でとらえます。

Rule 06

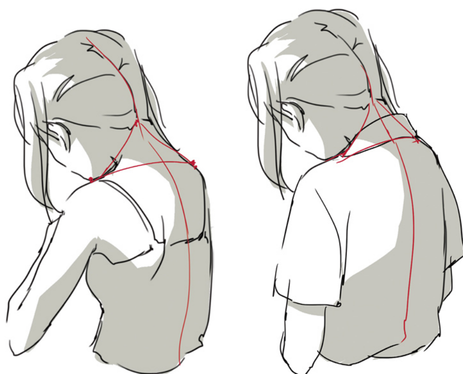


図04 首の三角形を覚えておくと、シャツのえりぐりなども立体的に考えて描けるようになります。

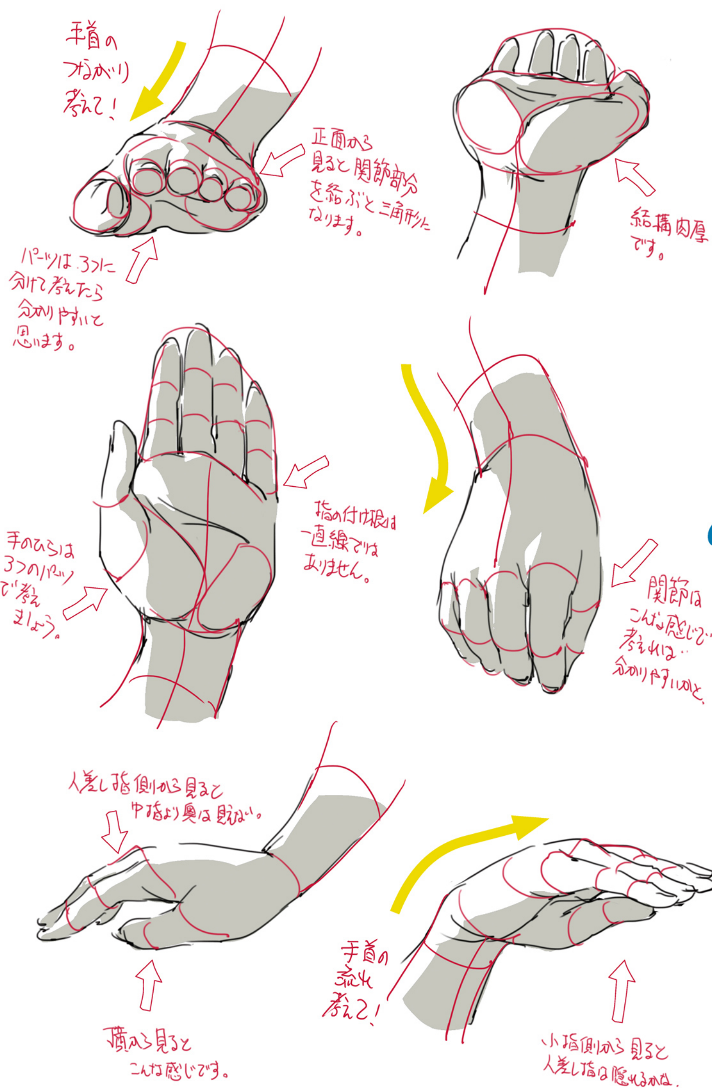
Lesson

{手を描く}

手は指、手のひら、手の甲と大きく3つのパーツに分かれます。この3つの部分をどう表現するかを考えながら描きましょう。たとえば手のひらは平らな面のイメージ、手の甲は骨のラインが見えて筋張ったイメージ、指は4本の指と独立した働きをもつ親指といった具合です。各部分の機能を考えながら、動く方向や形状を理解して描くとよりリアルな手が描けます。

NOTE

手だけを単体で考えず、必ず手首も考え、腕とつながっていることを意識して描きましょう。



手首のつながり考えて！
正面から見ると関節部分を結ぶと三角形になります。
パーツは3つに分けて考えたら分かりやすいと思います。
結構肉厚です。
指の付け根は一直線ではありません。
手のひらは3つのパーツで考えましょう。
関節はこんな感じで考えれば…分かりやすいかと。
人差し指側から見ると中指より奥は見えない。
横から見るとこんな感じです。
手首の流れ考えて！
小指側から見ると人差し指は隠れるかな。

Lesson

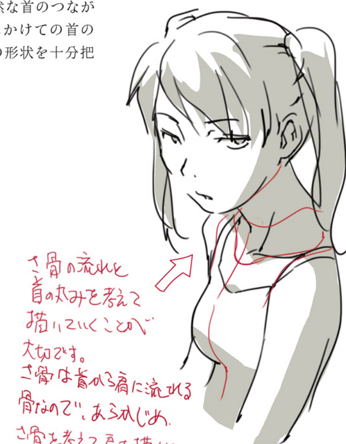
｛足を描く｝

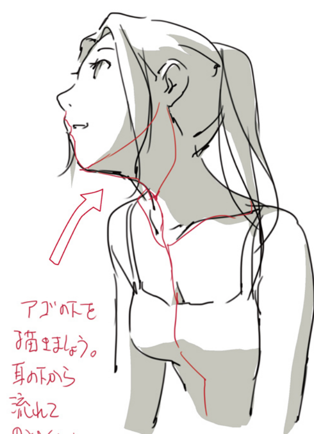
足も指、足の裏、足の甲、かかとと大きく4つに分かれます。各部の形状と機能を把握しながら描きましょう。足は、動きによって地面に接する箇所が変わります。動きの流れを考えて、自然な足の運びと動きを描きましょう。

Lesson

{首筋を描く}

首筋は頭と身体を結ぶ重要な部分ですので、自然な首のつながりを描かなければなりません。背骨から後頭部にかけての首の流れ、および首から鎖骨や肩にかけての首周りの形状を十分把握して、自然な首筋を描きましょう。

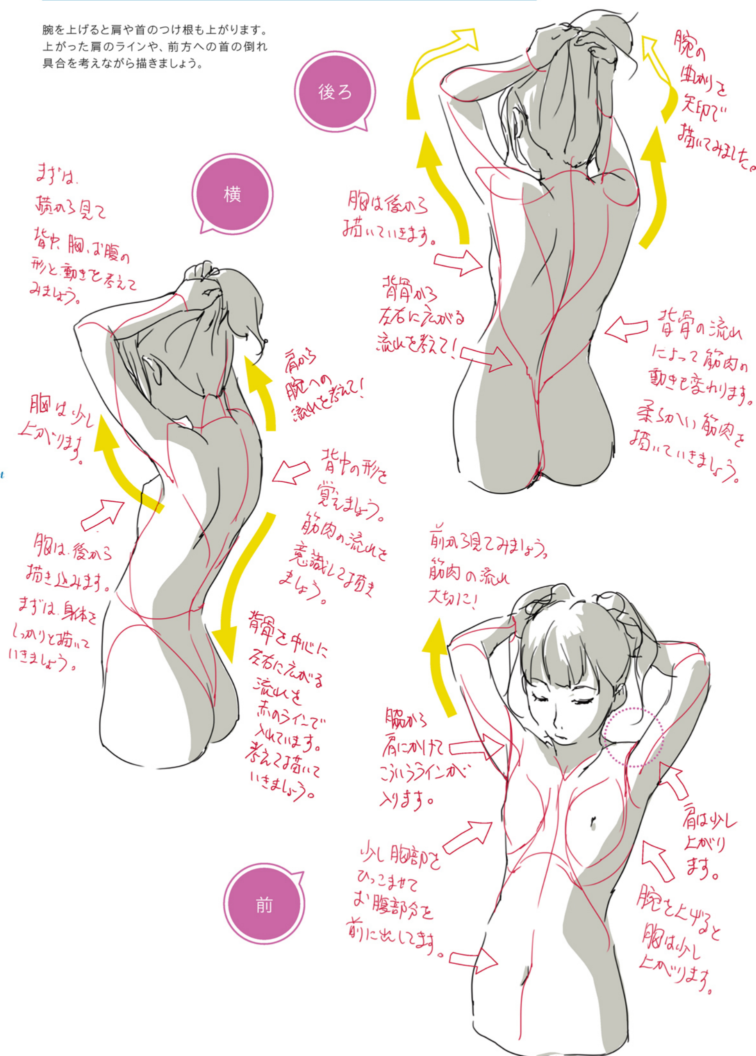






応用 腕を上げたときの身体の形を考える

腕を上げると肩や首のつけ根も上がります。
上がった肩のラインや、前方への首の倒れ
具合を考えながら描きましょう。



Column　観察して描く&抜粋して描く

もしもうまく描けなかったら、自分の身体を観察してみましょう。実物を見て観察する、これは手っとり早くしかもまちがいのない方法です。たとえば手足なら、関節の曲がる方向、曲がる限界位置、皮膚の流れる方向、シワの入り方などを観察してみましょう。

また、このポーズの身体の形はどうなっているのだろう？と思ったら、実際にそのポーズをしてみてください。たとえば腕組みなどは頭で考えるだけでは難しいので、鏡やガラス窓の前で実際に腕組みをし、腕の交差の仕方、手が隠れる範囲などを見てみましょう。疑問に思ったらすぐに試してみると、記憶に鮮明に残ります。

足も、すわったときの太もものつぶれ具合、ひざを曲げたときの筋肉のふくらみといった知識が必要になりますので、実際に試して観察してみましょう。観察したら、なるべくその場で描いてみることが大切です。そうすることでひとつひとつ身になっていきます。

身体を描く際の基礎的な知識をマスターしたら、次は絵柄に合わせて表現を抜粋していくとよいでしょう。たとえば萌えキャラを描く場合、この部分には本来シワが入るけれどもシワを描き込むと絵柄のバランスがくずれるのでシワを描かない、という選択ができるようになります 図01 。シワが入ることすら知らないで描くのとはでき上がりのクオリティが数段違いますので、まずは観察によってさまざまな知識を得ましょう。

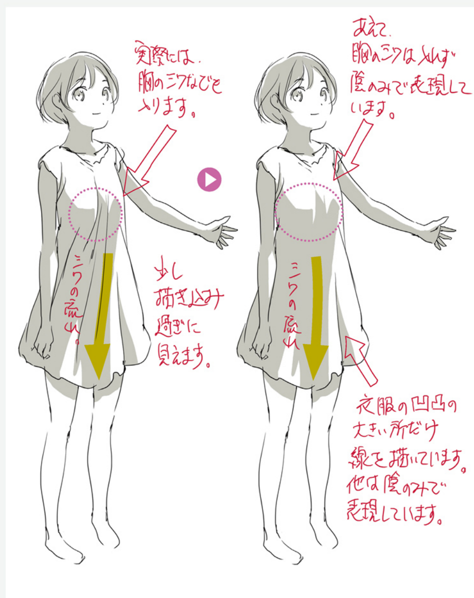


図01 シワは絵柄に合わせて描き込む必要があります。あえて多めにシワを描くこともありますが、つねに絵柄とのバランスに気をつけて描き込むようにしましょう。

Rule 07
立体的な顔はパーツの形と位置で決まる

目と耳の間の長さを把握する

顔を描いたときに「何か平面的で、立体感がない。でもその理由がわからない…」ということがありませんか？ そんなときのために頭に入れておいてほしい、顔を立体的に描けるコツと方法があります。

描いた顔が平面的に見えてしまう理由は、目と耳の間の部分（長さ）がうまく表現できていないからです。目と耳の間は思っている以上に長さがあります。これが短くなってしまうと、目と耳の間（頭部側面）の奥行きがないので平面的になってしまうのです。立体的に見せるには、頭が卵型であることを意識しながら目や耳、鼻などのパーツの位置を決めましょう 図01 。

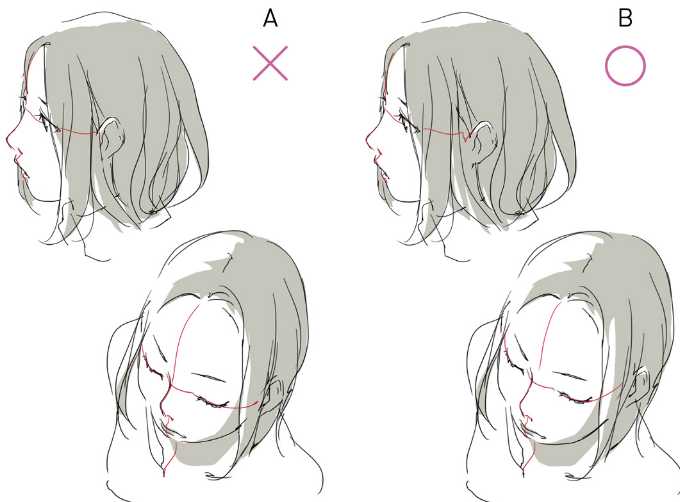


図01 Aは目と耳の間の距離が短く、顔が平面的になってしまっています。Bのように距離をとることで、立体的に見せることができます。

耳は頭部側面の中心にある

耳は横から見るとだいたい頭部の中心にあり 図02 、上部から見ると外側へハの字になって位置しています 図03 。目が頭部の前面にあるのに対し、耳は頭部側面にあることに注意しましょう。後頭部は、耳から後ろでも頭半分の量があることを把握して描くことが大切です。

耳の形は、音を拾うためパラボラアンテナのように中心部がくぼんだ形になっています。また表面には、ギョウザのように波打っている部分もあります。耳を描くときは、その波打った部分や耳の形状をどこまで描くかが決め手になります 図04 。

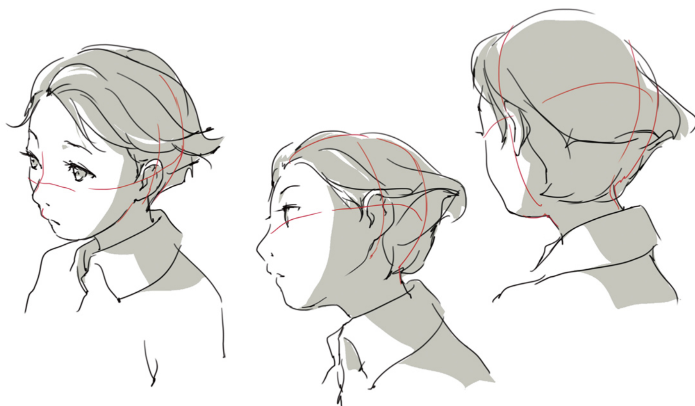


図02 耳は、頭部側面から見たときに、だいたい中心にあります。

Rule 07

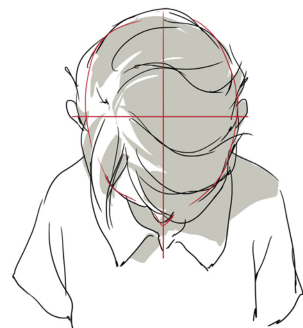


図03 耳は、頭頂から見るとハの字になっています。

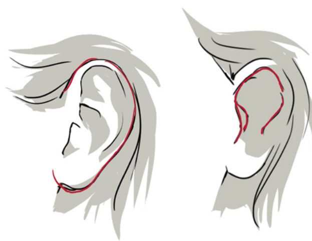


図04 耳は、一言でいうとギョウザのような形をしています。左図のようにそのまま描くとリアルすぎますので、右図のように線を少なくして描きます。赤線がポイントとなる部分です。このぐらいの線があれば、耳の表現ができます。

鼻のつけ根は耳と同じ高さにある

鼻は、顔の正中線を中心にして耳と同じくらいの高さにつけ根があり、三角形に末広がりになっています 図05。ほお骨のふくらみに気をつけて描くようにすると、立体的な表現になります。鼻のふくらみは、おだんごが3つ並んでいる感じと考えましょう 図06。

鼻を描くときは、小鼻（鼻翼）を描くか描かないか、鼻の穴を描くか描かないかなど、どこまで描くかをキャラに合わせて選択して表現することがポイントです。

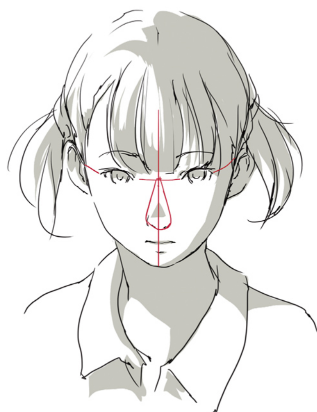
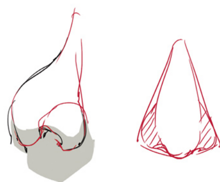
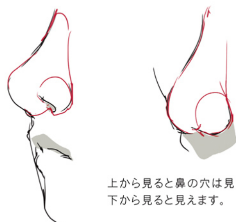


図05 鼻のつけ根は耳と同じくらいの高さにあります。



小鼻はおだんごが3つ並んでいる感じで描きます。全体で見ると三角形の形をしています。



上から見ると鼻の穴は見えませんが、下から見ると見えます。

図06 鼻の形をリアル寄りで描いてみました。





図07 左は小鼻を描いていますが、右は描いていません。絵柄によってどこまで描くかを決めます。

目は球体を意識して描く

立体的に描くもうひとつのポイントは目です。顔の外見からは想像しづらいですが、目（眼球）が球体であることはみなさんご存知だと思います。そして、球体である眼球を包むようにしてまぶたが形成されています。私たちは、まぶたから見える眼球の一部分を目（瞳）として認識しているのです。そう考えると、まぶたは上下とも半球体の形をしていることがわかります。これらをふまえて目を描くことで、立体感を出すことができます 図08 〜 図10 。

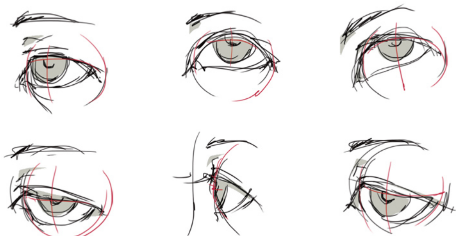


図08 眼球の丸みを考えて描くことで、目が立体的になります。上下左右、いろいろな方向から目を観察してみましょう。

Rule 07

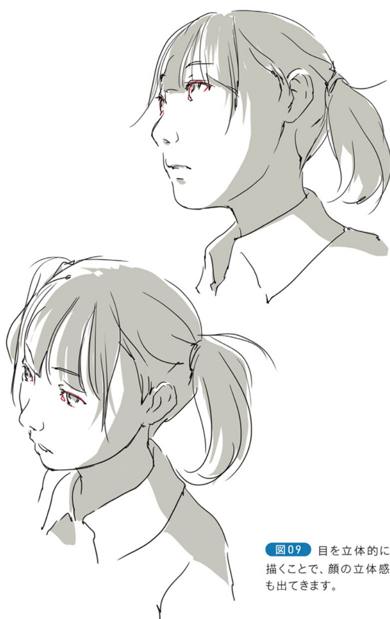


図09 目を立体的に描くことで、顔の立体感も出てきます。



図10 アニメ・イラスト的な絵に落とすとこんな感じになります。

あごの下側の形を意識する

あごをとらえるには、あごの形を知ることが大切です。逆三角形では?と思われるかもしれませんが、正面から見る形だけではなく、下側から見た形も重要です。

あごを下から見ると、耳もとからあご先端にかけてのラインと首につながるラインとが細長い三角形のような面をつくっています。この面を意識することで、下から見上げたアオリのアングルを描くときに顔の立体感をうまく表現できるようになります 図11。

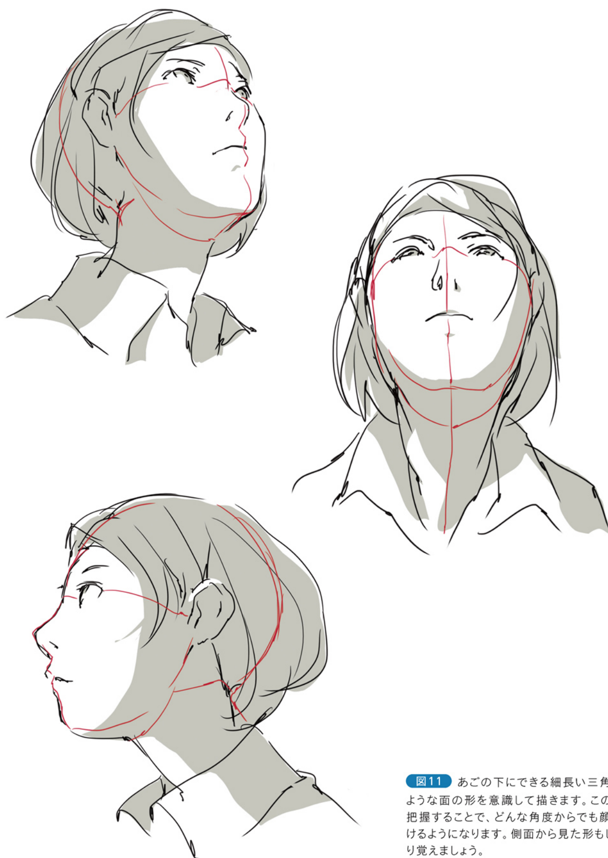


図11 あごの下にできる細長い三角形のような面の形を意識して描きます。この形を把握することで、どんな角度からでも顔が描けるようになります。側面から見た形もしっかり覚えましょう。

斜め顔のとらえ方

顔を立体的に描くコツについてさらにお話しします。みなさんは、横顔と斜め顔を描くとき、顔のとらえ方をそれぞれ変えていませんか？ まず真横の顔の場合、ひたい、鼻筋、くちびる、あご、首といった考え方で描いていくと思います。しかし斜め顔を描くときは、たとえ顔の中心線を引いたとしても、奥の輪郭線（ほおのライン）のほうを強く意識しながら描いていませんか？ 輪郭線ばかり気にして、顔の中心線のとらえ方がおろそかになっていないでしょうか？

下の写真を見てみましょう 図12 。真横の輪郭線（ひたい、鼻筋、くちびる、あご、首をつなぐ線）をトレースして斜め顔にのせてみると、ぴったり合うことがわかります。真横の顔と同様、斜め顔を描くときも、この顔の前面部の凹凸を意識して描くことで立体的に描けるようになります。

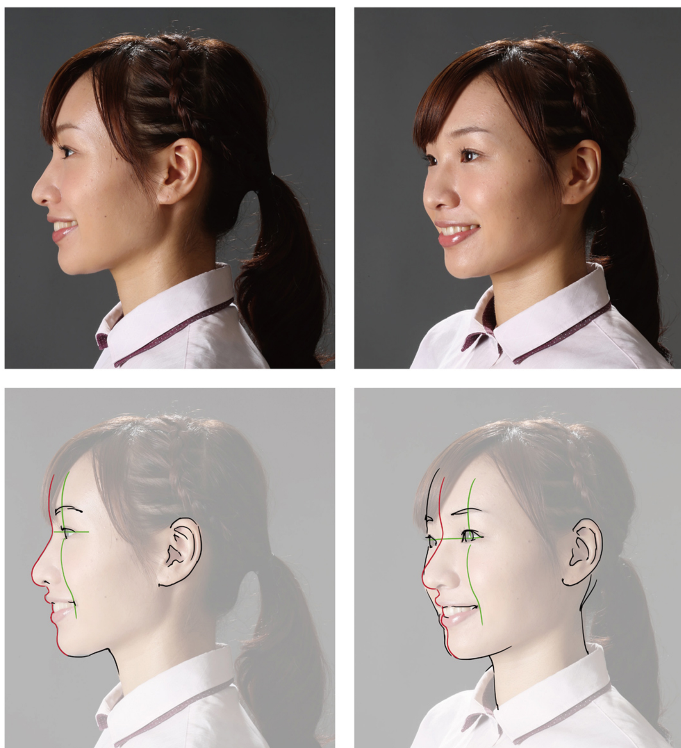


図12 ひたいからあごにかけての真横の輪郭線は、斜め顔にのせるとぴったり合います。

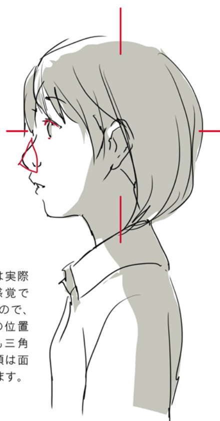
Rule 07

Lesson

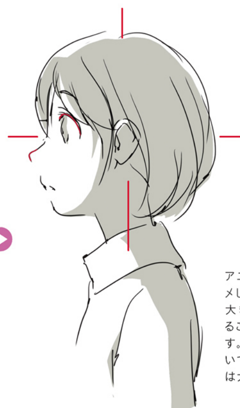
{リアル系の顔からアニメ系の顔を描く}

前ページまで顔の描き方をおもにリアル系の絵柄で学びましたが、ここではその知識をもとに、アニメ、マンガ系の絵柄にする方法を紹介します。リアル系の絵柄もアニメ、マンガ系の絵柄も描かれている部位は基本、同じです。ただ表現が違うだけ。絵柄で描き込む情報が異なるのだと考えましょう。

リアル寄り



アニメ寄り



リアル寄りの顔は実際の人間に近い感覚で描いていきますので、目は小さく、目の位置は少し高く、鼻も三角形で考えます。顔は面長な感じで描きます。

アニメ寄りはデフォルメしてあるので、目は大きく、鼻は小さくすることが多いと思います。目は顔の中心ぐらいで、顔は小顔に、頭は大きく描きます。

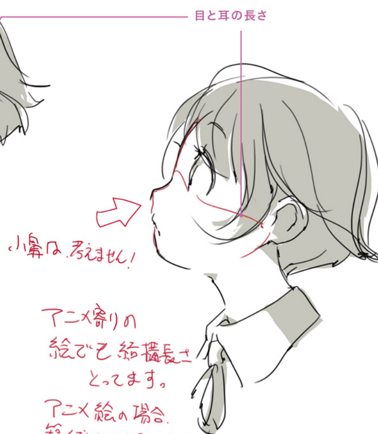




デフォルメ化、または省略するときは、目頭、鼻の穴などは描きません。またほおの輪郭線のカーブは、下寄りで描いたほうがかわいくなります。



正中線。
目と耳の間の
長さ。



目と耳の長さ
小鼻は考えません！
アニメ寄りの
絵でも結構長さ
とってます。
アニメ絵の場合、
短くなりがちですが
短くなりすぎると平面ぽく見えるので…要注意です！



髪の毛は、
柔らかく描いて
ナチュラルに。
目のトップに
ハイライトを入れて
可愛く描き
ましょう。

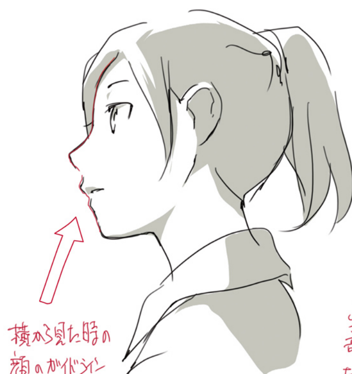


ほっぺたは、
柔らかそうに
ムニュっと
したくなる感じに！

応用 横顔で奥行きを出す

顔を真横で描くと奥行きがなく平面的になりがちですが、奥の目を少し描いてあげると立体的で奥行きのある作品になります。奥の目を入れることで顔の奥側が見えてくるため、空間が感じられるようになるのです。さらに、奥の眼球まで描くとより立体的に見えてきます。







Part 1



Column　卵やみかんを顔に見立ててみる

　人物の基本動作には、「ふり向き」など頭部の動きがメインの表現があります。しかし、いざふり向きを描こうとすると、想像ではよくわからないと悩まれる方も多いでしょう。

　今ではフィギュアなど、きちんとした造形が見てとれるものもいろいろあるので便利になったと思いますが、フィギュアなんてもっていませんとおっしゃる方のために、私が実際行っていた方法をご紹介します。

　新人アニメーターのころは、何かを利用してイメージをつかむということをよくしていました。たとえばふり向きを描く際は、卵やみかんなど球体のものに目、鼻、口を描きこんで顔に見立て、ふり向きの様子を簡易的に見るという方法です 図01。こうすれば、あえてお金を出してフィギュアなどを購入しなくてもすみます。身近にあるものを利用して、人物の見え方のイメージをつかんでみましょう。

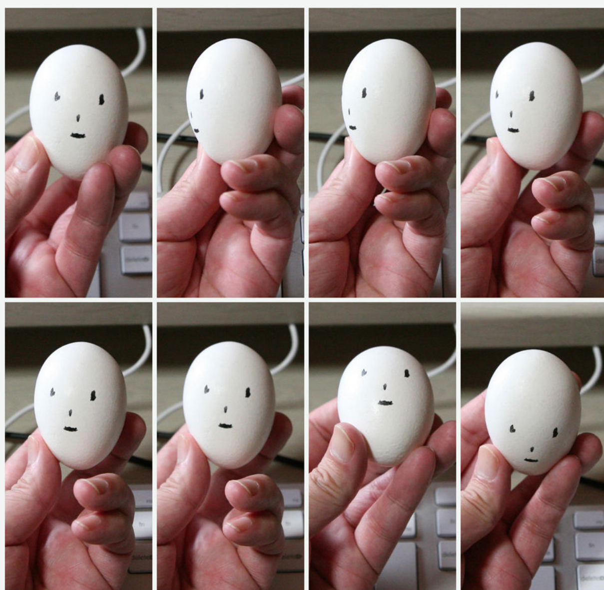


図01 卵やみかんなどに簡単に顔を描き、ふり向きの動きを見てみます。ふり向きだけでなく、アオリやフカンもイメージできますので、ぜひ試してみてください。

Rule 08 立ち絵は重心バランスで描く

立ち絵で重心バランスをとる

人物を描く際、重心について考えることは非常に大切です。地上に生存する大半の生き物はこの重心移動によって動き、バランスを保っています。そのバランスを描き表すことが重要です。

ここでは、立ち絵での重心バランスを考えてみましょう。立ち絵は一見簡単そうに思えますが、

バランスが悪い立ち絵



立ち絵で手前の足を軸にして描いていく際、身体全体を見ずに足だけ描き進めてしまうと、こんな風に倒れそうな絵になってしまいます。奥側の足と身体の正中線を考えて描きましょう。

かたい立ち絵



正中線を直線で引いて身体を描くと、かたいポーズになってしまいます。

自然な立ち絵



正中線をS字でとり、腕などに少し動きをもたせることで、やわらかく自然な立ち絵になります。

動きのある立ち絵



スカートをたくし上げるなど、ちょっとした動作を入れることで、より動きのある立ち絵になります。

図01 立ち絵と重心バランス

意外と難しいポーズです。ただ立っているだけでなく、必ず身体のどこかでバランスをとっていることに注意しましょう。

人間の身体でいちばん重いのは頭です。その頭の位置が重要になってきます。頭と身体のバランスがずれていると、「倒れそう」「浮いてる」などといった違和感を感じる絵になってしまいます。

どうしたら重心バランスのとれた絵が描けるでしょうか？ いちばん簡単なのは、頭の下に軸足をもってくる方法です。重心がかかる足の真上に頭を置くと、バランスのよい安定した立ち絵になります。ただし、直線的な正中線をとるとポーズがかたくなってしまいます。正中線を湾曲させたり、ほんの少しだけ動きを入れることで自然で動きのある立ち絵にすることができます 図01 。

動きのある立ち絵の重心バランス

次に、大きな動きのある立ち絵の描き方を考えてみましょう。頭を前後左右に動かすなど、身体の動きやしなりを入れた描き方です。たとえば「やじろべえ」を想像してみてください。やじろべえは、前へ戻ろうとする力、後ろへ戻ろうとする力でバランスをとっています。そのイメージを人物に置きかえてみましょう 図02 。

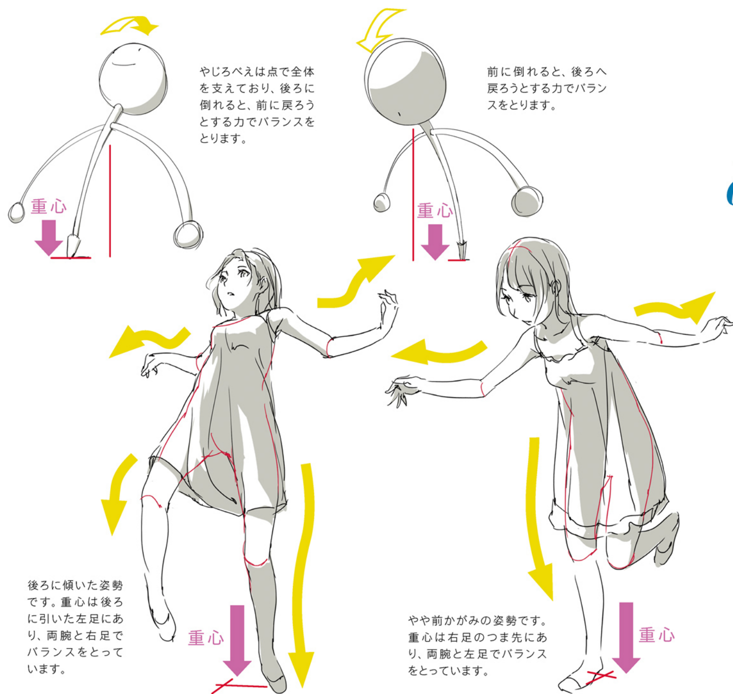
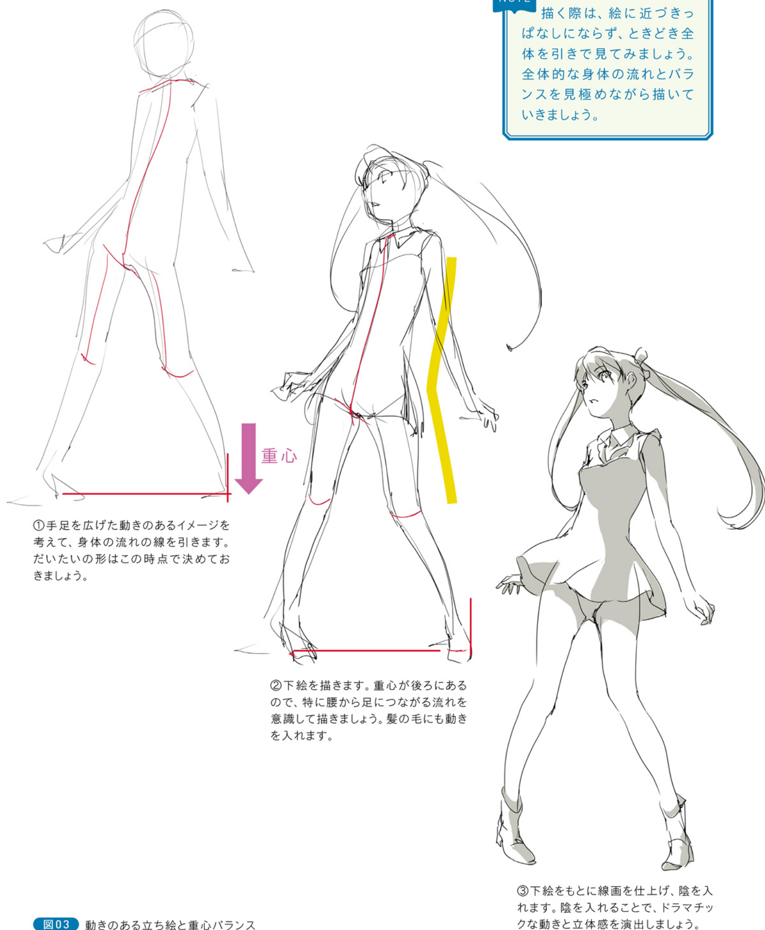


図02 やじろべえと人物の重心バランス

下のイラストを見てみましょう 図03 。重心は後ろにあります。このように重心を後ろにすると、かまえの姿勢になるため安定した立ち絵になります。また足腰に安定感があるため、上半身で柔軟さ、動きを表現しやすくなります。初心者の方は、まずこの後ろ重心で動きのある立ちポーズを描いてみましょう。

NOTE 描く際は、絵に近づきっぱなしにならず、ときどき全体を引きで見てみましょう。全体的な身体の流れとバランスを見極めながら描いていきましょう。



①手足を広げた動きのあるイメージを考えて、身体の流れの線を引きます。だいたいの形はこの時点で決めておきましょう。

②下絵を描きます。重心が後ろにあるので、特に腰から足につながる流れを意識して描きましょう。髪の毛にも動きを入れます。

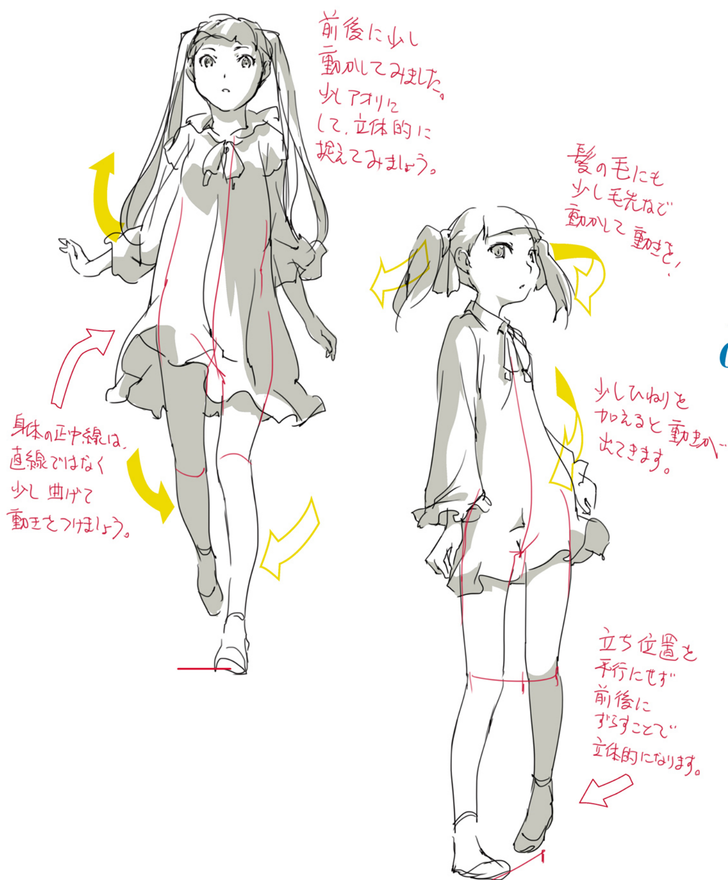
③下絵をもとに線画を仕上げ、陰を入れます。陰を入れることで、ドラマチックな動きと立体感を演出しましょう。

図03 動きのある立ち絵と重心バランス

Lesson

動きのある立ちポーズを描く

立ち絵を描く場合、直立したポーズはなるべく避け、少し動きを入れたほうが自然な絵になります。重心の位置や身体が回転する方向、S字をなす身体の流れなどを考え、そうした情報をできるだけ絵に描き込むことで魅力的な立ち絵に仕上げることができます。

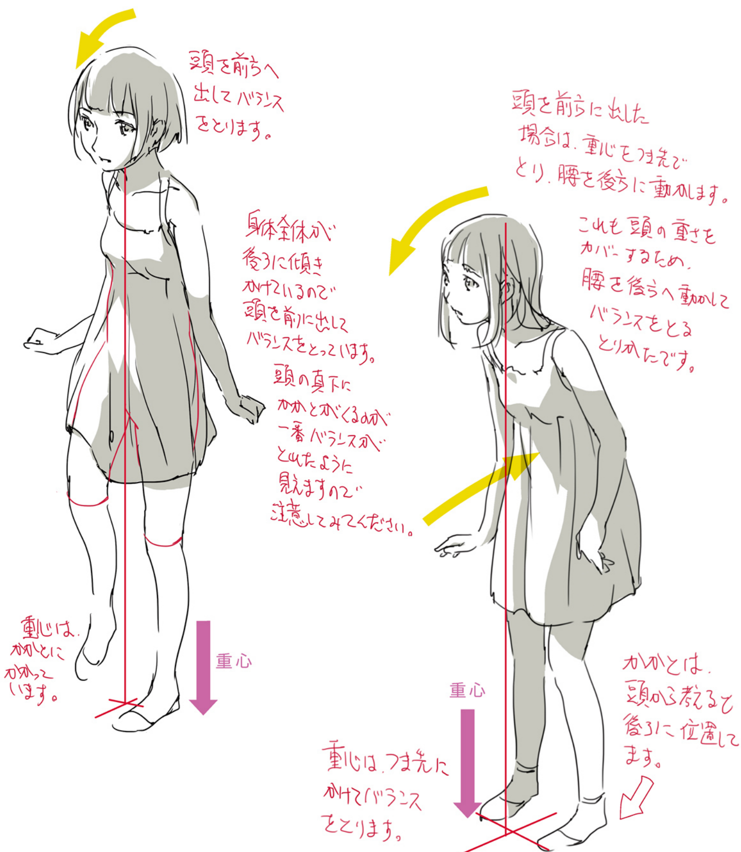


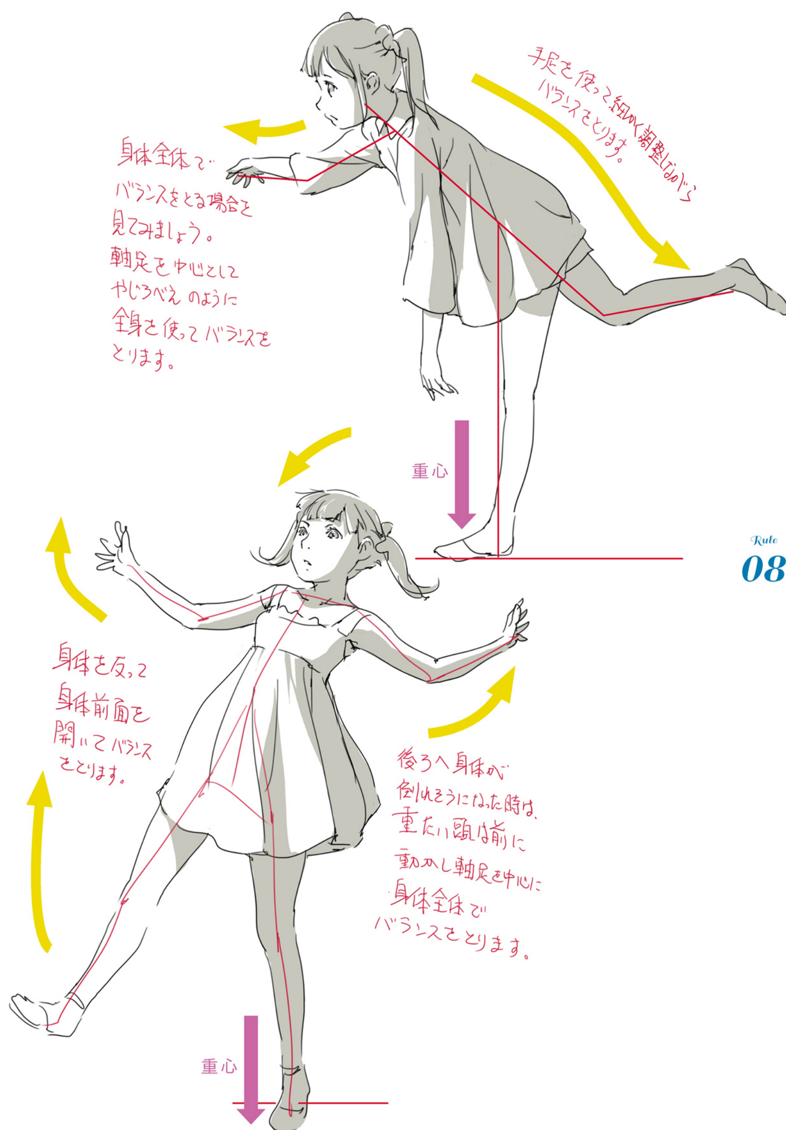
Rule 08

Lesson

バランスのとれた立ちポーズを描く

バランスのとれた、しなやかな動きの立ち絵を描きます。重心を考えて描きましょう。身体を支えるための軸足を決め、その足を中心に反対側の足、上半身と手、頭などでバランスをとっていきます。手足を大きく動かし、安定感のある動きのある立ち絵を描いていきましょう。

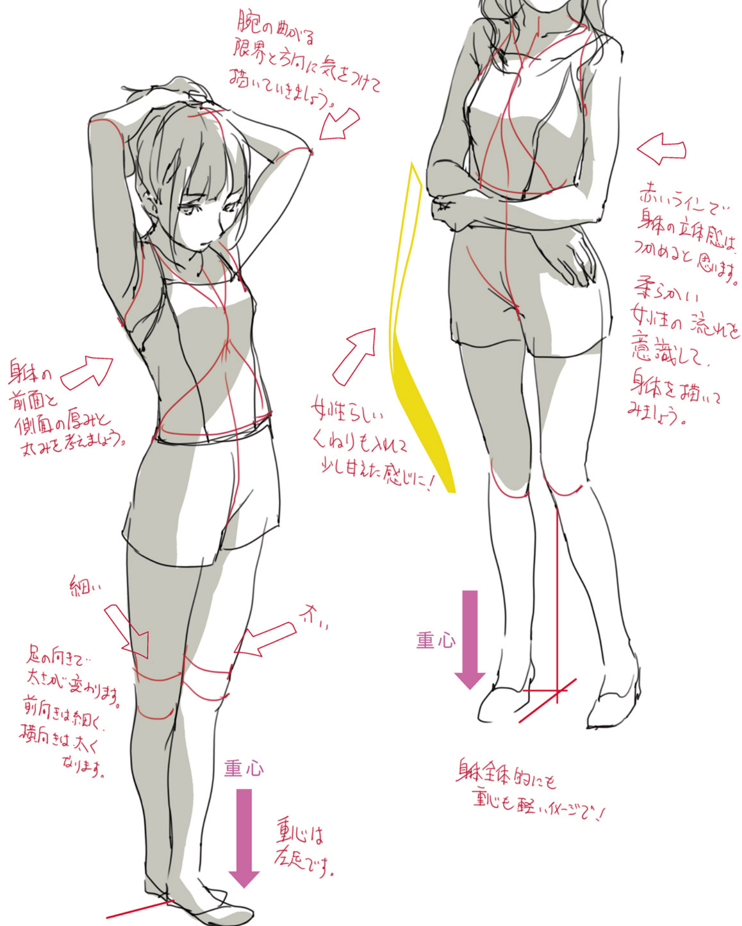



手足を使って細かく調整しながら
バランスをとります。
身体全体で
バランスをとる場合を
見てみましょう。
軸足を中心として
やじろべえ のように
全身を使ってバランスを
とります。
重心
身体を反って
身体前面を
開いてバランス
をとります。
後ろへ身体が
倒れそうになった時は、
重たい頭は前に
動かし軸足を中心に
身体全体で
バランスをとります。
重心

Rule
08

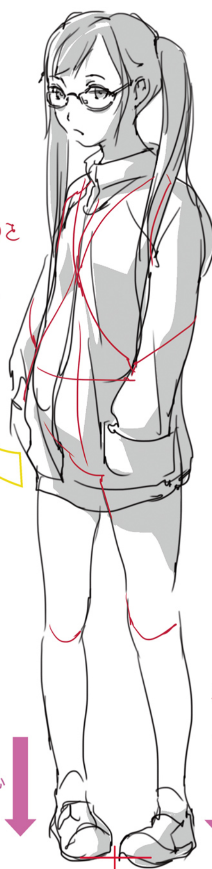
応用 女性らしい重心バランスを描く

女性らしいやわらかなラインでバランスをとった立ち絵を描きます。ただし、ひとくちに女性らしいといっても、活発な女性もいれば内気な女性、清楚な女性もいます。そこで、重心バランスで女性の性格まで描き起こしてみましょう。たとえば重心を前にとって先に進む感じなら活発な子、重心を後ろにとってかまえ型なら内気な子、重心に安定感がなければ弱気な子といった具合です。加えて服装、髪型、顔のイメージなど、さまざまな要素をとり入れて、より女性らしいキャラクターを描いていきましょう。




少し幼くなると
こんな感じです。
フリ鐘の体形に
するとかわいいと
思います。
重心
身軽さを考えて!
重心は
両足です。
重心
内股にすると
よりかわいさが
増します。




少しひねりを
入れて
柔らかさを
見せます。
内股にして
かわいらしさを!
重心
重心
重心は両足です。

Rule
08

Rule 09
動作の限界と重心移動を知る

動作の限界を知る

人物の基本的な動きは、骨格と筋肉の動きから成り立っています。ですからその動きの範囲を超えて描くと、「骨が折れたような」「首が回りすぎた」など、違和感を感じる絵になってしまいます 図01。絵では、実際には不可能な動作も描けてしまいますが、違和感のない自然な動きを描く

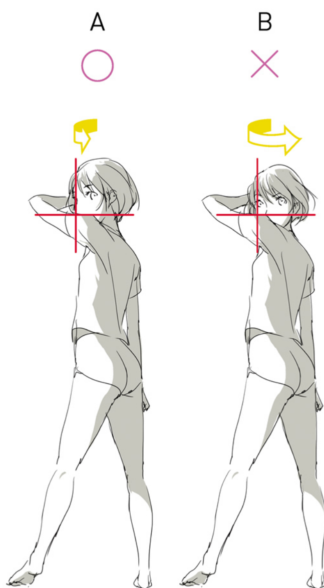


図01 首が回る限界は、Aのように90度ぐらいです。回り過ぎると、Bのように違和感があると同時に少し怖い絵になってしまいます。

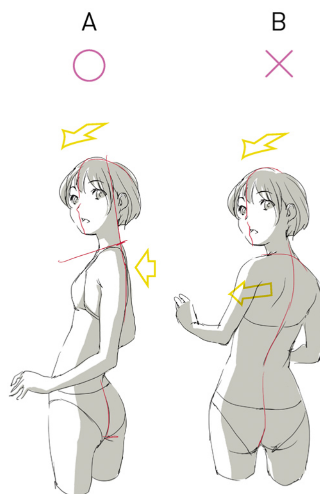


図02 この2つの作例は頭の位置は同じですが、Bは不自然です。ふり向きの場合、目（顔）、首、肩の順番に動くということを意識しましょう。Aのように、顔だけでなく身体の複数の部位を考えながら描くことで、自然な動きにすることができます。Bのように顔だけを考えていると動きがかたくなり、首も回りすぎた絵になってしまいます。

には、骨格や筋肉を動かせる範囲、すなわち「動きの限界」を理解することが大切です。

たとえば首は、単独で回せるのは肩まで（90度ぐらい）が限界です。それ以上回す場合は、肩をひねりながら回転させます。首につながる各部位が少しずつ回ることで、大きな回転（ふり向き）となります 図02 。身体を動かせる範囲は、自分の身体で試したり、友達にモデルになってもらって観察して学びましょう。

重心移動を知る

次に大切なのは、動きには重心の移動がともなうということです。これがうまく描けていないと、どう動いているのかがわからない、あいまいさの残る絵になってしまいます 図03 。重心移動を適切に描くには、身体の動きを数多く見て感覚的に把握する必要があります。自分で試して鏡に映してみたり、街に出かけて人々の動きを観察するといいでしょう。

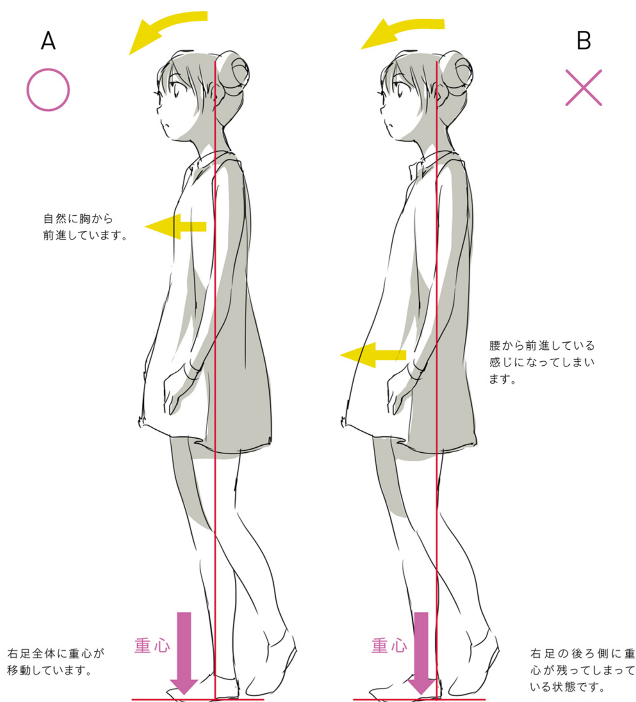


図03 まず、歩きの正しい重心移動を描いたAの作例を見てみましょう。右足が地に着いていますので、重心は右足にあります。それにともなって身体が前方に動きます。非常に自然です。一方、まちがった重心移動を描いたBの作例では、上半身が前に送られていませんので、腰だけ突き出したように見えてしまいます。重心がどう移動しているか、実際に歩いて確かめてみましょう。

写真で見る「歩き」と「走り」

ここでは参考に写真を見てみます。動きの軌道線と身体の動作の流れは同じ動線上にあり、動くと同時に重心移動をしていることを確認しましょう。

「歩き」は振り子のような動作です。右足を踏み出すと重心は右足に移動し、身体は重心移動によって前側に倒れながら前方に移動します。そして左足を踏み出すことで身体が倒れるのを防ぎ、再び重心が移動するといった動作を繰り返します 図04 図05。

「走り」は、足で地面をけり出して前へ進むという動きです。まずは少し腰を落とし、一気に前方にジャンプして着地、という動作を繰り返します 図06。



図04 歩き（横）



❶ ❷ ❸ ❹

図05 歩き（正面）



❶



❷



❸



❹

図06 走り

Rule 09

写真を参考に線画を描き起こしてみましょう 図07 。気をつけなければならないことは、トレースする際にどこまでを線画として描き起こすかということです。好みや画風によりますので、いろいろな段階でトレースして自分なりの線画を見つけましょう。私の場合は、線は最低限の情報だけにまとめ、陰で色づけする感じで仕上げます。

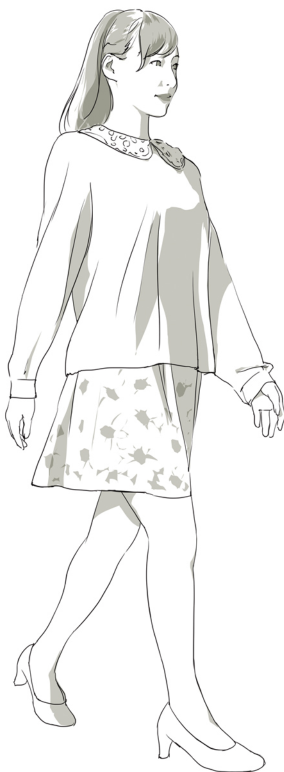





図07 「歩き」と「走り」のトレース画

違和感のない動きを描く

違和感のない自然な動きを描くにはどうすればよいでしょうか。まずは、動きの軌道を大まかに線で描いてみましょう。次に、身体の動くイメージを、その線に落とし込んでいきます 図08 。その際、もとの線の流れを消さないようにするのがポイントです。流れが止まった時点で動きのないかたい絵になってしまいます。描けたら、引きで見て全体を確認してみましょう。

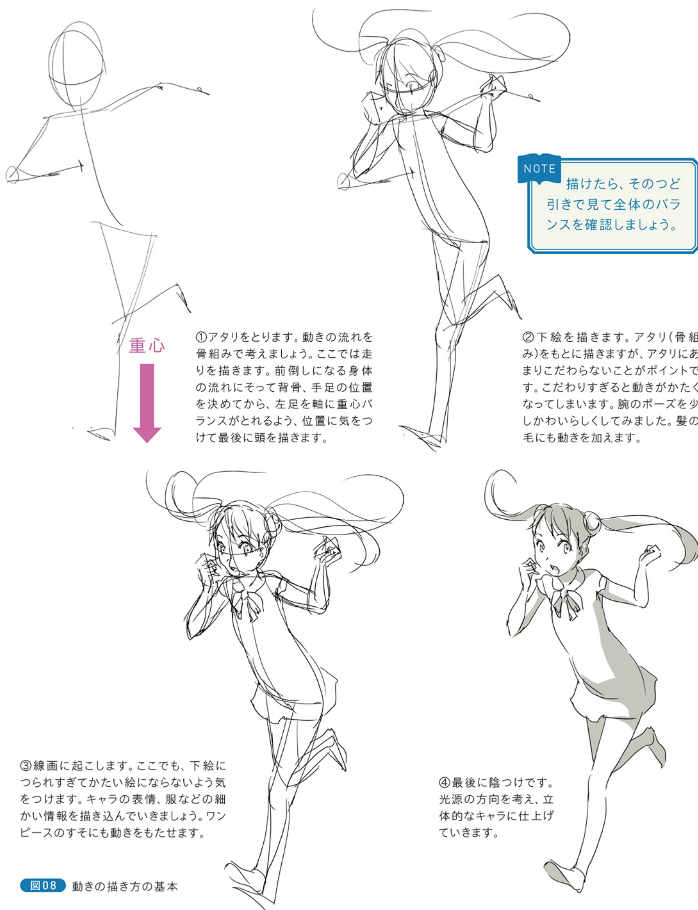
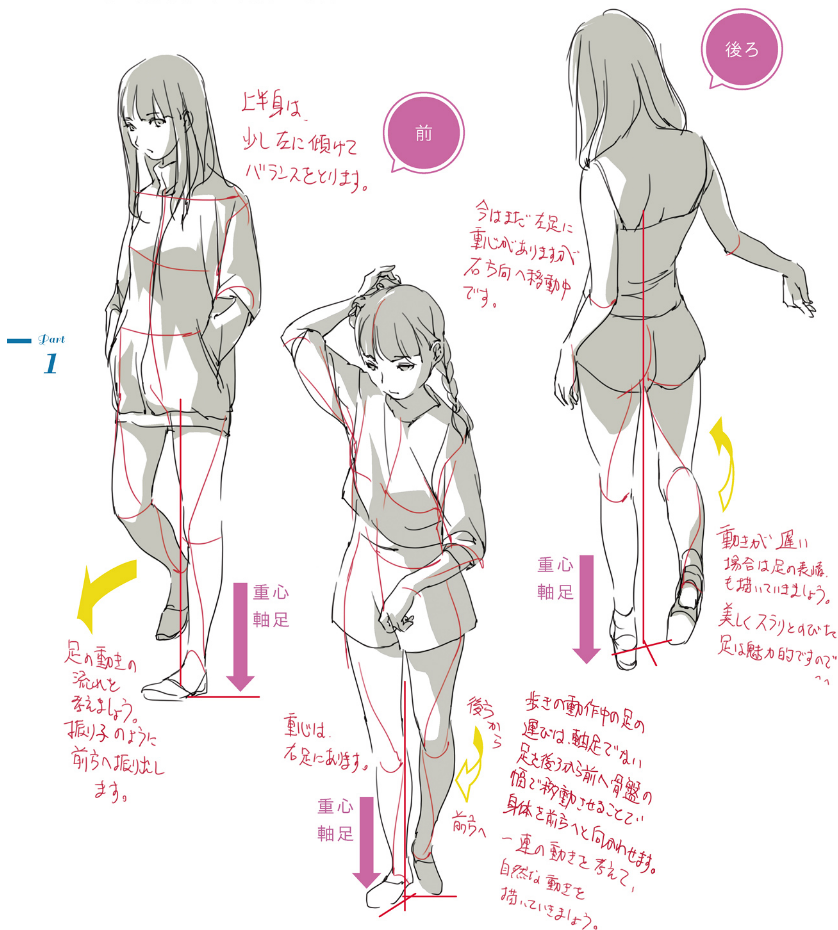


図08 動きの描き方の基本

Lesson

{歩きと重心移動を考える}

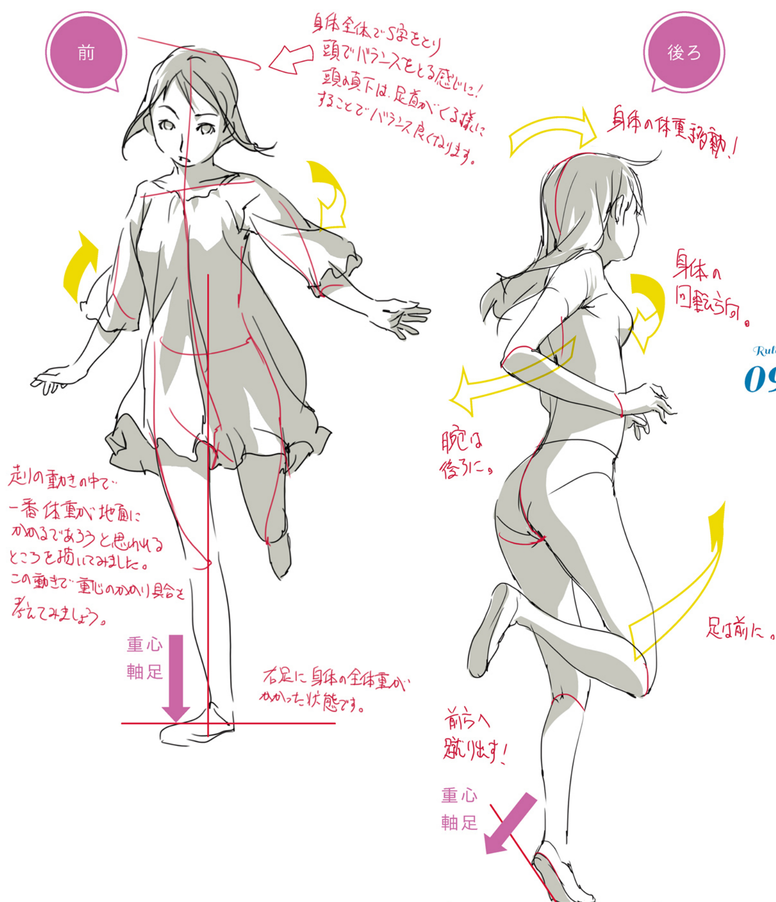
P66〜67の写真で見たような歩きの一連の動きの中から、1コマをチョイスして描いてみましょう。どこを選んでも、動きの流れには必ず重心移動がともないます。どう動いてきてどう動いていくのか、つねに重心の移動を考えながら描きましょう。



Lesson

{走りと重心移動を考える}

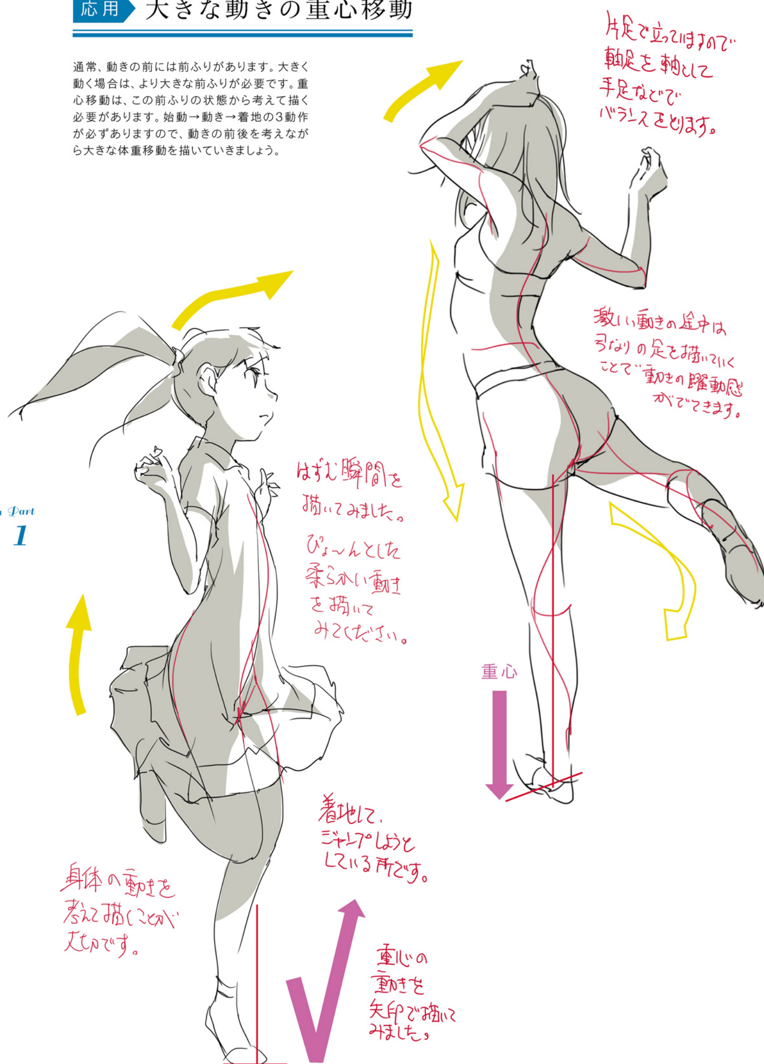
走りも歩きと同様に一連の動きがありますので、動きの流れを考え、重心移動に注意して描きます。また、走りの場合は衣服も大きく動きますので、布の動きやシワの入り方などに注意して描きましょう。



Rule 09

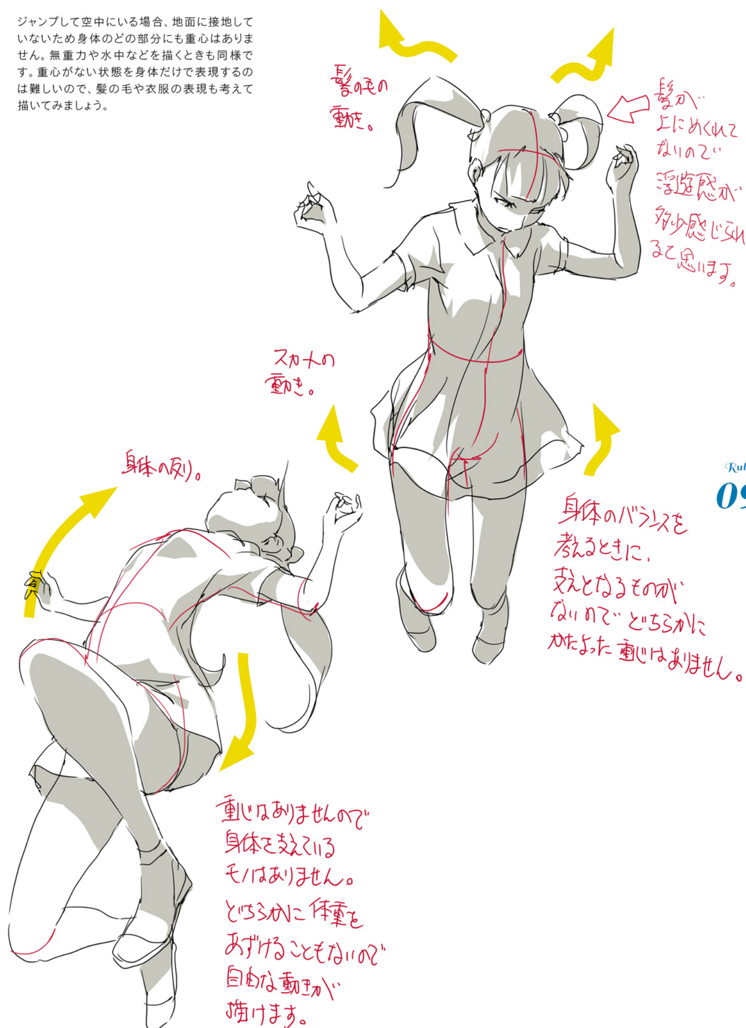
応用 大きな動きの重心移動

通常、動きの前には前ふりがあります。大きく動く場合は、より大きな前ふりが必要です。重心移動は、この前ふりの状態から考えて描く必要があります。始動→動き→着地の3動作が必ずありますので、動きの前後を考えながら大きな体重移動を描いていきましょう。



応用 地面に接地していないときの重心

ジャンプして空中にいる場合、地面に接地していないため身体のどの部分にも重心はありません。無重力や水中などを描くときも同様です。重心がない状態を身体だけで表現するのは難しいので、髪の毛や衣服の表現も考えて描いてみましょう。



Rule 10 光と陰による立体表現を極める

光源による陰影の違い

イラストの立体表現をする過程で、無視して通れないのが「陰（陰影）」です。陰は線画を引き立てる役割も兼ねていますので、陰だけを念入りに描き込んでも、絵柄に対して不つり合いだとか線

順光



真正面から当たる光。被写体の両サイドに陰が入り、のっぺりとした表現になります。光量の強い表現になりますので、被写体に対して強い衝撃を与えるときなどに使うと効果的です。

斜光



斜めから当たる光。もっともよく使われる光源で、被写体にはメリハリのある陰が入り、立体的な表現になります。

逆光



真後ろから当たる光。被写体の前面が陰で隠れるため、不気味、恐怖など謎めいた表現によく使われます。後ろからスポットライトが当たった状態なので、神秘的な表現にもなります。

半逆光



斜め後方から当たる光。逆光に比べると光が回り、陰影のある立体的な表現になります。被写体の様子も逆光よりわかりやすくなり、謎めいた雰囲気も消え、神秘的で美しい表現になります。

トップライト



真上から当たる光。下部に陰影が入る状態になります。光源の位置が高いので、光量が強い印象になります。

下からの光源



下から当たる光。上部に陰影が入ります。不思議議感がただよい、神秘的にも不気味にもなります。見る機会が少ない光源スタイルなので、めずらしくスタイリッシュな光源といえるでしょう。

図01 光源による陰影の違い

画とのバランスがくずれているなどが原因で、「ぎこちない」「かたく見える」などの違和感が生まれてしまいます。「絵柄」「線画」「陰」の3要素のバランスが大切です。

陰影とつねにペアで考えなければいけないのが「光源」です。光源によって陰影の表現も変わってきます。光源による陰影の違いを写真で示しましたので参考にしてください 図01 。

なお、陰影を考えるうえでは、「反射光」についても考慮する必要があります。反射光とは、光が地面や側面の壁などに入射して反射することにより被写体を照らす光のことをいいます。図1の「半逆光」の写真を見ると、側面の壁に入射した光が反射して、光源とは逆の面にも陰影をつくっていることがわかります。

陰で立体感を描く

線画に一定のトーンの陰を入れることで、立体感を強調することができます。アニメやマンガなどで見られる手法で、陰を入れることで身体の凹凸（奥行き）が表現できます。

陰を入れるには、まず光源を決めます。光源からの光の方向／流れにしたがい、身体の出っ張った部分の側面にあたる部分へ陰を入れていきます 図02 。陰の形は、身体や衣服の形状に合わせて変える必要があります。

また、自分の身体によってできる陰（たとえば前かがみになったときに胸もとに入る陰など）も考えなければなりません。作例を載せましたので参考にしてみてください 図03 〜 図08 。

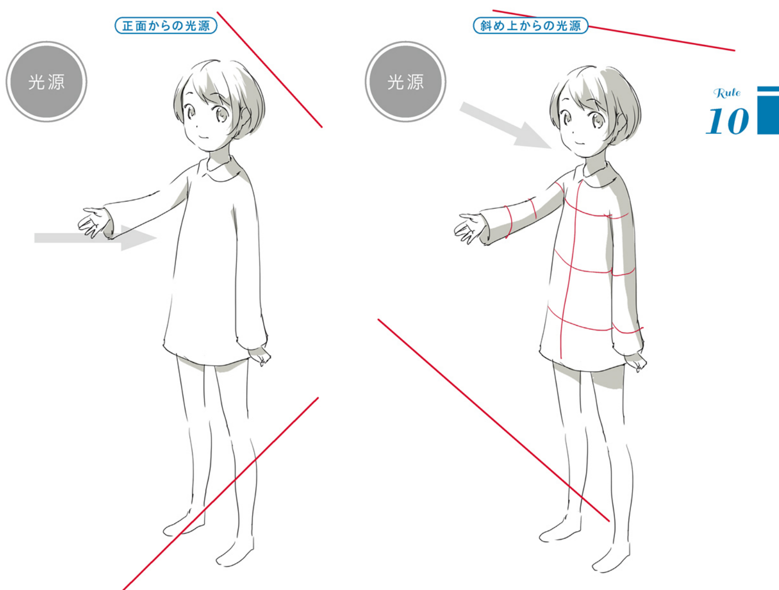


図02 光源が正面に近くなればなるほど光が回り込むので、陰の面積は少なくなり、部分的に入る感じになります（左）。光源の角度が変わると、その角度に合わせて陰が入ってきます（右）。このとき、身体の立体形状を円柱として考えるとよいでしょう。

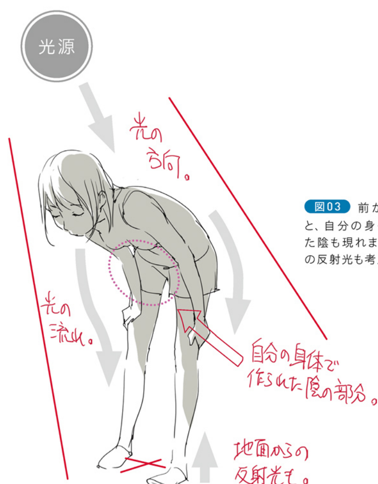


図03 前かがみになると、自分の身体でつくられた陰も現れます。地面からの反射光も考えましょう。

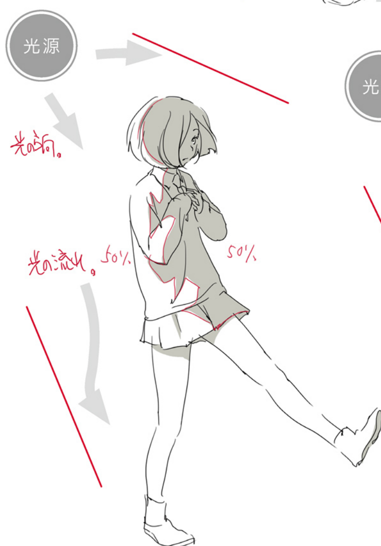


図04 背部側面から光が当たっています。平面的な光の入り方ですが、陰と光の比率を半々にすることで厚みのある身体を表現できます。

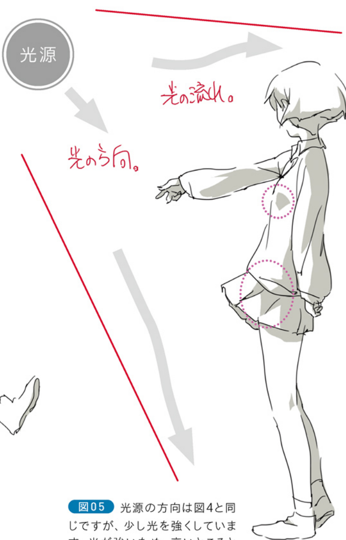


図05 光源の方向は図4と同じですが、少し光を強くしています。光が強いため、高いところと低いところの間にピンポイントで陰を残した感じで描いています。

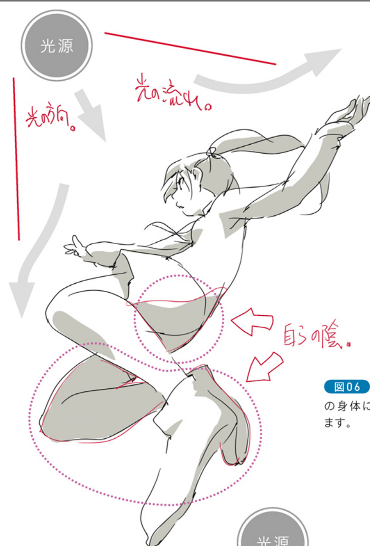


図06 足の部分は自分の身体による陰で隠れています。

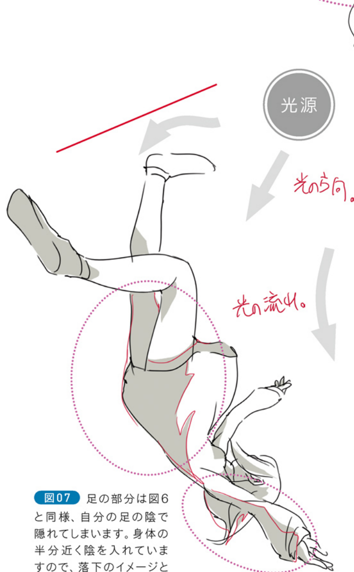


図07 足の部分は図6と同様、自分の足の陰で隠れてしまいます。身体の半分近く陰を入れていますので、落下のイメージと合わせて少し暗いイメージになっています。

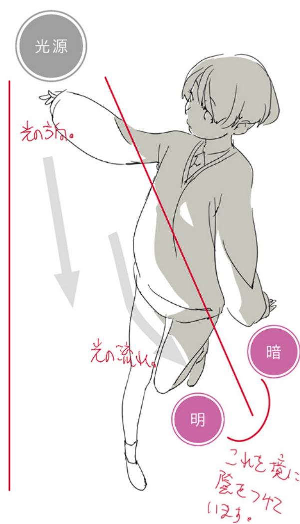
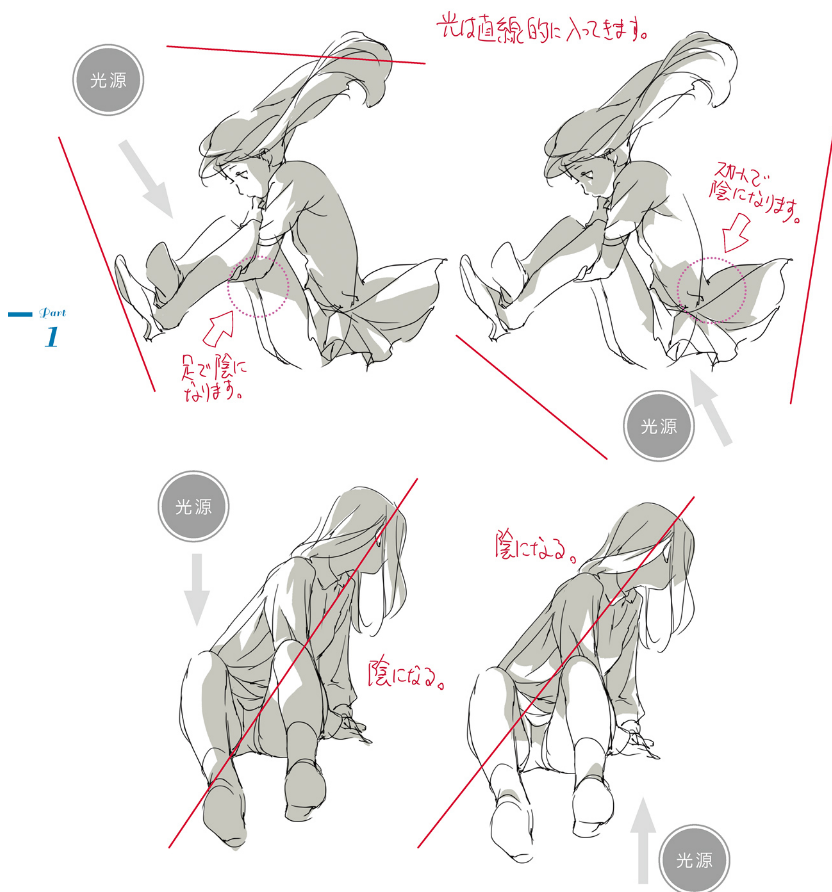


図08 身体の一部分のみ光が当たっている状況です。光の当たっている部分と当たってない部分の明暗をはっきりと表現しましょう。

Lesson

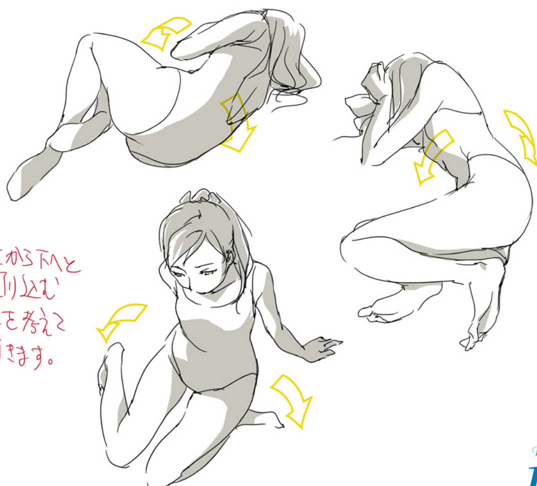
{光源が動いたときの陰を考える}

光源を動かすことで絵の雰囲気はずいぶん変わります。光による通常の陰はもちろん、衣服や自らの部位によってできる陰の形も変わります。効果的に描くには細かな観察が大切になってきますので、街中やコンサート会場など、複数の光源が存在するところでよく観察してみましょう。

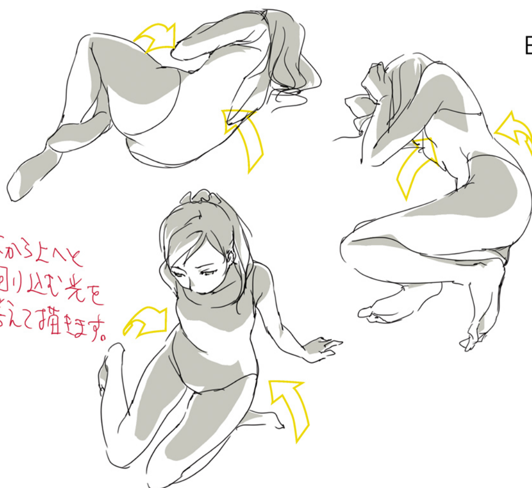


応用 光源による雰囲気の違い

Aの光源はすべて上にあります。通常よく見られる光源で、立体的に見えるという利点はありますが、おもしろみには欠けます。
Bの光源はすべて下にあります。一般的ではありませんが、神秘的、エロティシズム、エネルギーの拡張など、インパクトのある表現が可能になります。



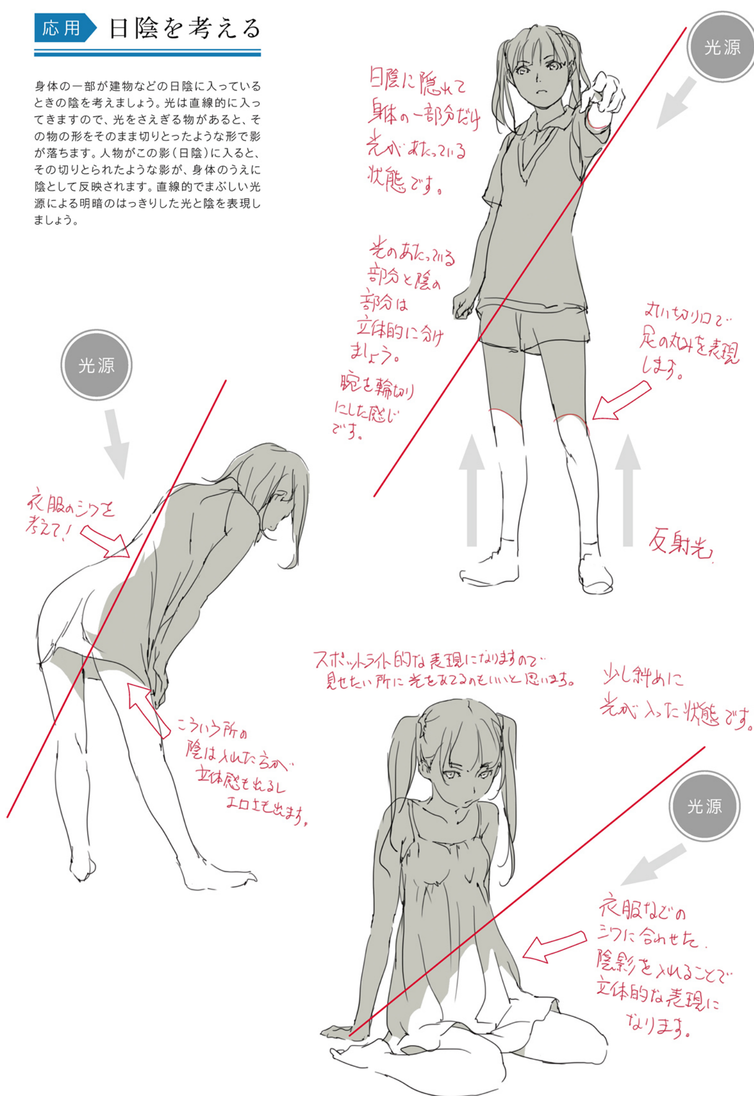
A 上からの光源



B 下からの光源

応用 日陰を考える

身体の一部が建物などの日陰に入っているときの陰を考えましょう。光は直線的に入ってきますので、光をさえぎる物があると、その物の形をそのまま切りとったような形で影が落ちます。人物がこの影（日陰）に入ると、その切りとられたような影が、身体のうえに陰として反映されます。直線的でまぶしい光源による明暗のはっきりした光と陰を表現しましょう。



応用 陰による感情・性格表現

陰でキャラの感情や性格を表すことができます。感情をストレートに表に出す活発な女の子は陰を少なめに明るく、内向的な女の子は陰を多めに、顔にも陰を入れるなどすると雰囲気が伝わります。陰のつけ方を変えることで、キャラのイメージを表してみましょう。



斜め前方からの光

斜め前方からあたる光は、
立体表現に向いていはす
また、明るい表現に
適していると思います。
明るい動作、表情など
を描き込むことで
より表現も豊かに
なると思います。



逆光

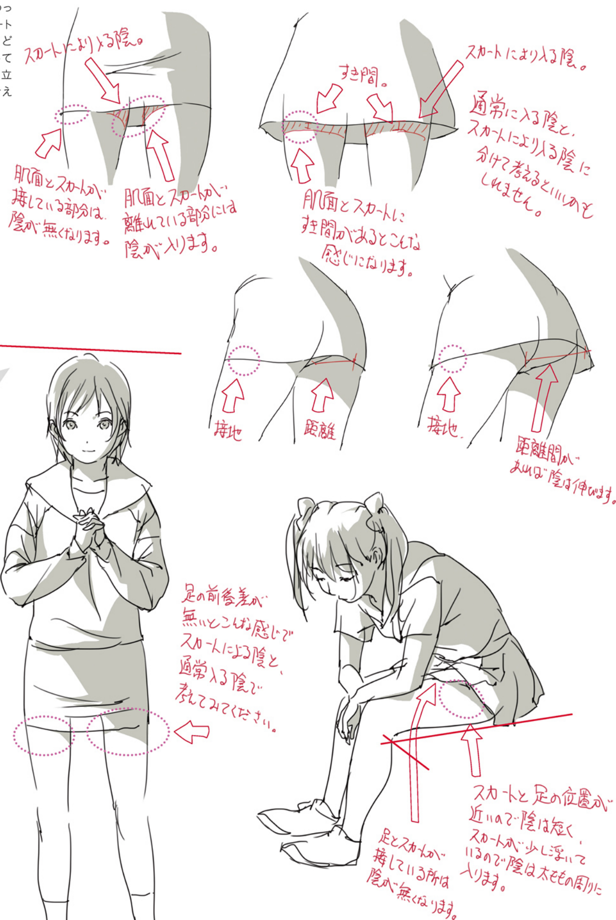
逆光はより
感情表現に
適していると思います。
キャラクターのシルエットを
浮き出す表現にもなりますし
キャラクターの内面を
形にするのによい効果
だと思います。



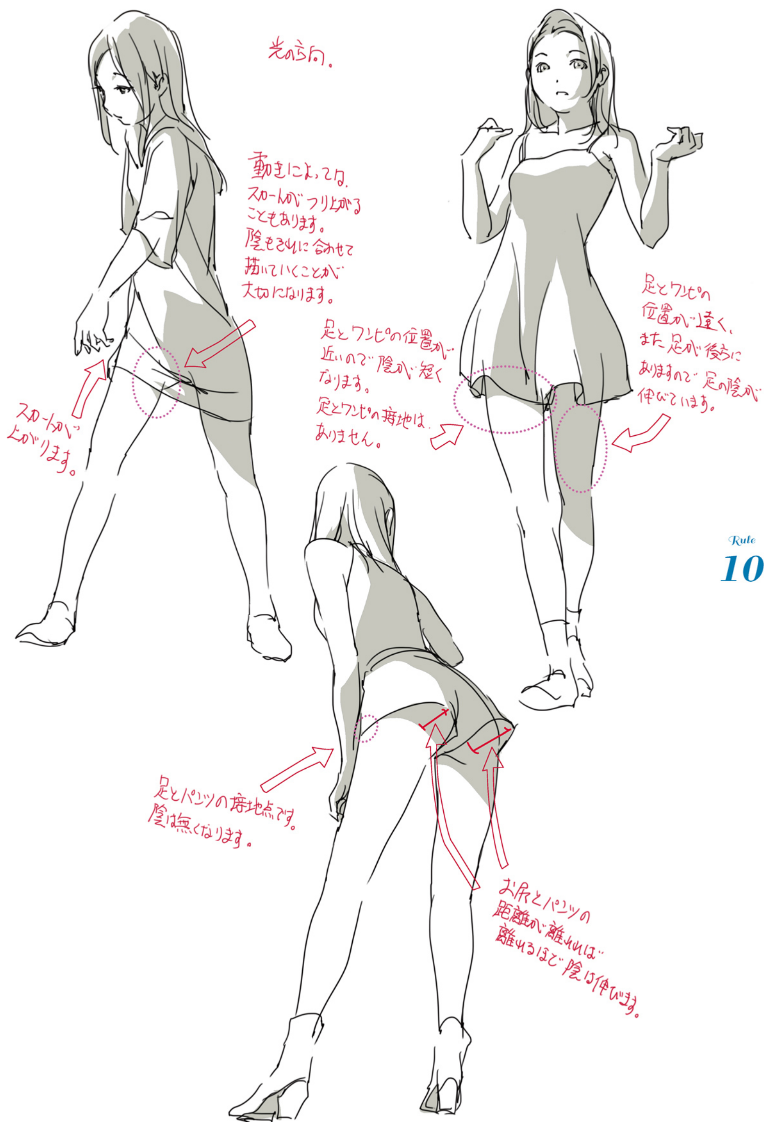
背面から光があたる表現
は、少し暗い表情の時に
適していると思ます。
特に顔部分を陰にすることで
より暗い表情になります。

応用 スカートと太ももの陰の関係

スカートと太ももの境にできる陰の入れ方で、立体感と色っぽさが変わってきます。体位やスカートの長さ、またパンツなどの場合で表現は変わってきますので、魅力的で立体的な陰のつけ方を考えましょう。



この見開きの作例の光源はすべて左斜め前方からになります。


光の方向。
動きによっては
スカートがつり上がる
こともあります。
陰もそれに合わせて
描いていくことが
大切になります。
スカートが
上がります。
足とワンピの位置が
近いので陰が短く
なります。
足とワンピの接地は
ありません。
足とワンピの
位置が遠く、
また足が後ろに
ありますので足の陰が
伸びています。
足とパンツの接地点です。
陰は無くなります。
お尻とパンツの
距離が離れれば
離れるほど陰は伸びます。

Rule 11 線の入り・抜き・筆圧を使い分ける

線画の3つの工程

線は、鉛筆と紙を摩擦させることで生まれます。線を引く工程のいちばんはじめ、鉛筆が紙に触れる瞬間が「線の入り」、引いている状態での鉛筆の紙に対する圧力が「筆圧」、最後に紙から鉛筆を離す瞬間が「線の抜き」です。線の入り、筆圧、線の抜き、この3つの工程を使い分けることで、やわらかさやかたさ、立体感や素材感など、さまざまな表現が可能になるのです。

ドローイング





デッサン





図01 クロッキーやドローイングはおもに線で、デッサンでは面で形をとらえます。

A 強弱なし



B 強弱あり



図02 Aは単純にクリンナップした線です（クリンナップとは、下絵をもとに線画を起こすことをいいます）。線に強弱がなく太さが一定でなので、見た目にはきれいですが平面的です。Bは強弱をつけた線です。マンガ用のGペンでペン入れした感じに近いと思います。絵に立体感が出たように見えませんか？

少ない線で立体を描く

ひとくちに線といっても、クロッキーやドローイングのように線（アウトライン）で描き出す手法もあれば、デッサンのように面でとらえる手法もあります 図01 。ここでは、アウトラインのとらえ方で、どうすれば少ない線で立体的な表現ができるかについて考えてみましょう。

顔の輪郭線を例にとります。目尻近くから線を入れ、ほおへ描き進めていくにつれて筆圧を強く、ほおの頂点部分では逆に筆圧を弱く、アゴにかけてはまた筆圧を強くと変化させます。こうした線の入り抜きで描くことでやわらかくメリハリのきいた線になり、立体感も生まれます 図02 。

奥行きを表現したい場合は、手前の線は太く、奥になるにつれて線を細くします。最後はゆっくりと線を抜くイメージです。こうすることで、アウトラインだけでも遠近感を出すことができます 図03 。





Rule 11

図03 Aは単純にクリンナップした線です。確かにきれいですが、太さが一律でメリハリがなく、奥行きも感じられません。Bは手前になるほど線を太くすることで、奥行きが出ています。線の入りと抜きで太さを変えることで、線にあたたかみが出せると同時に立体感を生み出すことができます。

アウトラインで素材を描き分ける

筆圧を変えることで、線によるアウトラインのみで材質を描き分けることもできます。先ほどの顔の輪郭線のように、筆圧の強弱が大きいとやわらかい素材、強弱が少なく一定の筆圧だとかたい素材になります。

たとえば、布などやわらかいものは筆圧の強弱

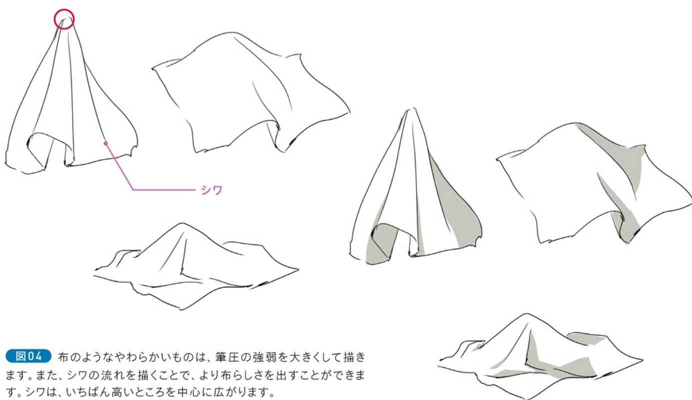


図04 布のようなやわらかいものは、筆圧の強弱を大きくして描きます。また、シワの流れを描くことで、より布らしさを出すことができます。シワは、いちばん高いところを中心に広がります。

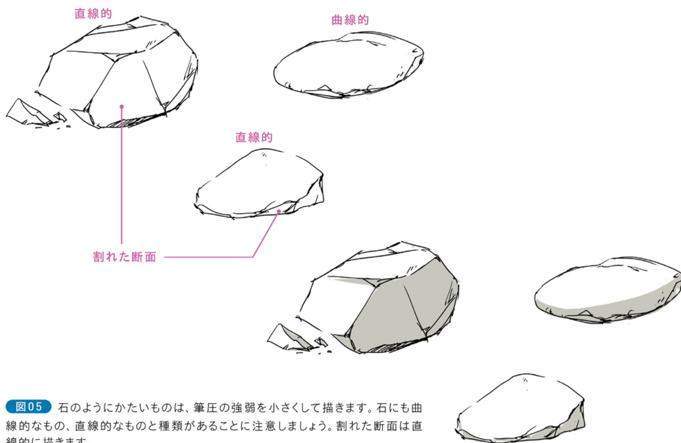


図05 石のようにかたいものは、筆圧の強弱を小さくして描きます。石にも曲線的なもの、直線的なものと種類があることに注意しましょう。割れた断面は直線的に描きます。

を大きく 図04 、石などかたいものは筆圧の強弱を小さくするとそれらしく見えます 図05 。

陰をつける場合は、基本的に、布などやわらかい素材のものは曲線で入れ、石のようなゴツゴツしたかたい素材のものは直線で入れるのが素材感を表現するポイントです。

また木を描くときは、種類にもよりますが、幹や枝の上下の方向に線を引いて表面の皮の流れを描くとリアリティが出せます。筆圧には強弱をつけるとよいでしょう。幹表面の凹凸とコブのような突起物も描き込みましょう 図06 。

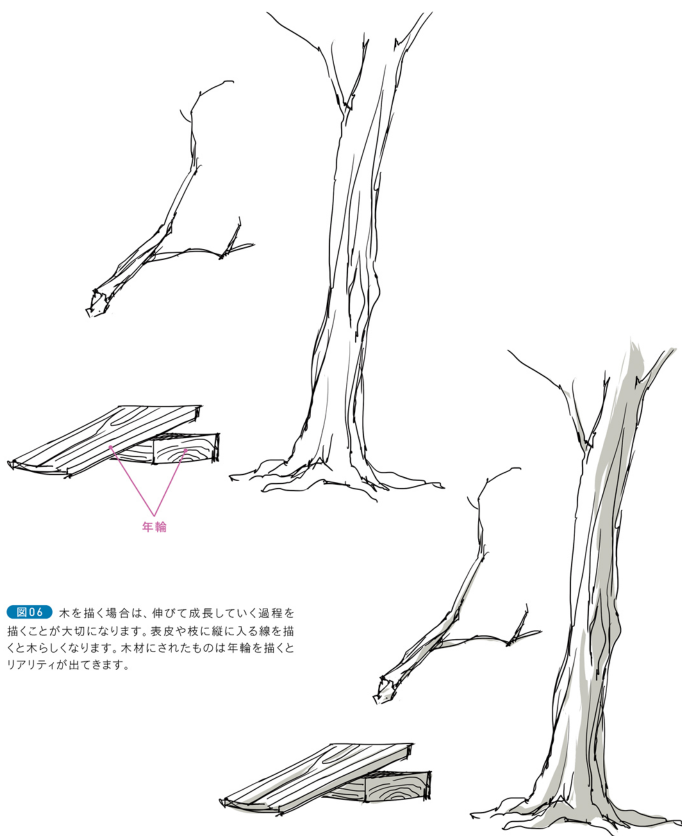


図06 木を描く場合は、伸びて成長していく過程を描くことが大切になります。表皮や枝に縦に入る線を描くと木らしくなります。木材にされたものは年輪を描くとリアリティが出てきます。

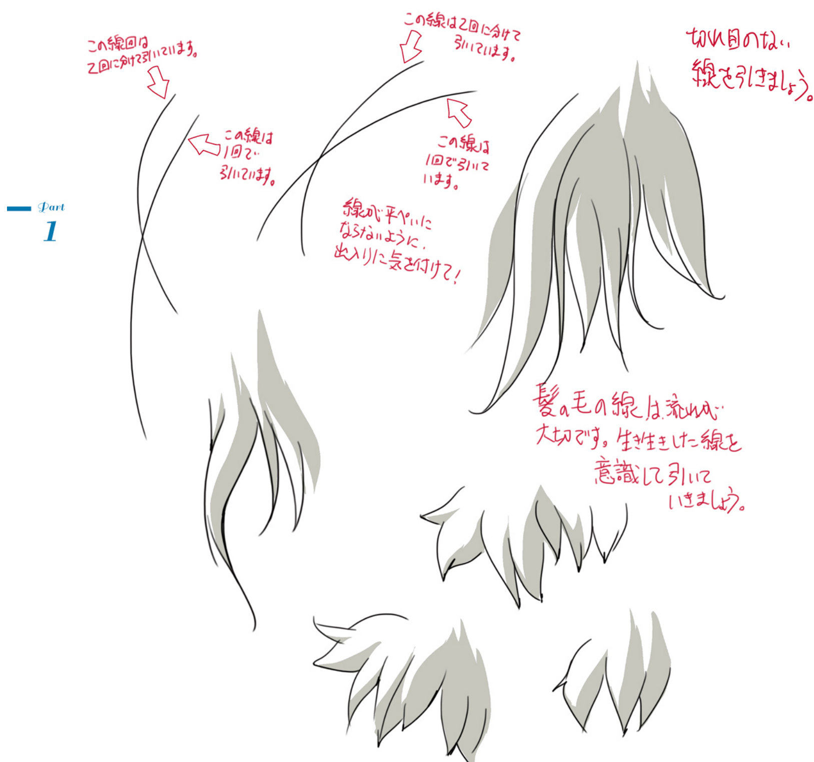
Lesson

髪の毛の描き方

髪の毛を描く際のポイントは、線が途切れないようにすることです。途切れると線が死んでしまいますので、髪の毛の流れと勢いがなくなってしまいます。線の入りと線の抜きに気をつかい、強弱のあるやわらかい線を引くように心がけましょう。

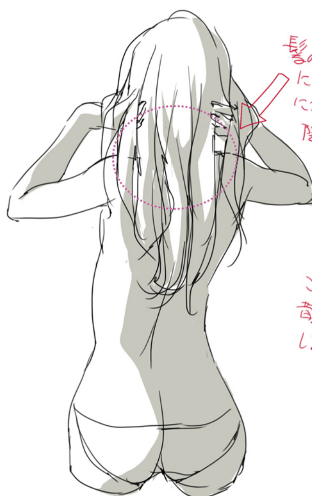
線を引く方向とパターン

下から上へ、上から下へと線が引けるようになりましょう。線は1回で引いても2回に分けて引いてもよいのですが、切れ目のない線を引くようにしましょう。




髪の毛を何本かの束で
考えます。
毛先は、1〜2本のはねで
表現をします。
髪の毛を前髪、横髪、後髪と
分けて考えます。
後ろ髪
横髪
前髪


男性の場合は、
大きく2つに分けて
考えてもOKです。
前・横髪
後ろ髪


髪の毛を立体的
に描く描き方
になっている
陰も全体的に
ではなく、
ひとつひとつ
陰を入れて
立体感を。
この描き方は
昔からある気も
しますが・・・


この部分にくぼみの
陰がついて、以前の
ような髪にボリュームを
もたせた描き方をせず
スッキリした厚みのうすい、
髪の毛の表現に。

Lesson

{少ない線で立体感を出す}

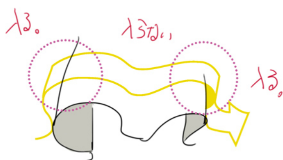
少ない線で立体感を出すには、線によって表された多くの情報を整理して、主となる線を選ぶ必要があります。立体表現としての最低限の線を抽出するには、身体の流れや衣服など、ものの形状を知ることが大切です。形状をいかにわかりやすく少ない線で表現するかということがポイントになります。

布の表現

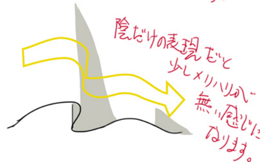
線を入れる基準は、見ている面に巻き込みがあるか無いかです。

線が入る場合。

線が入らない場合。



少し線が入るだけでメリハリが効きます。



布の表現を思い出して下さい。

指でスカートをすり上げる表現は、布の山の部分の感じを少ない線で表現し陰で山の高さを表現します。

スカートのくぼんだ部分を陰で表現。

> **NOTE**
> 線を整理して、ものの形状をわかりやすく表す線を選びましょう。線と陰を使い分けて、シンプルでむだのない線を引きましょう。

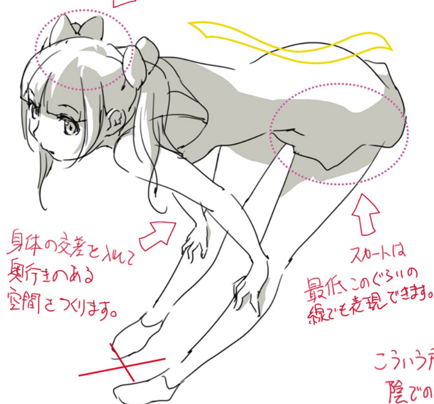
身体の流れを考えて。

髪の毛の表現にも曲線を入れて描いてみて下さい。

腕などを交差させることで奥行きのある立体的な表現になります。

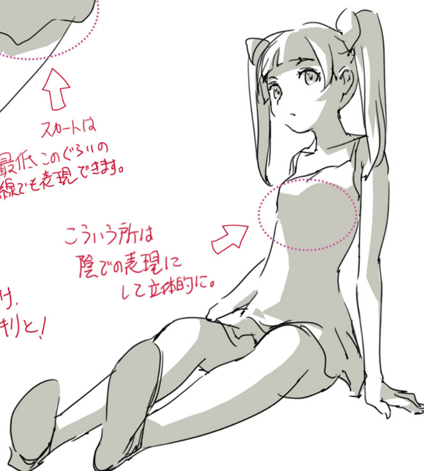
身体の流れと形を考えて、シンプルな線でまとめましょう。

髪の毛の細かい立体感は陰で表現。



線に少し強弱をつけると柔らかく立体的で動きのある表現になります。

Rule 11



情報をできるだけ少なくしてスッキリと!

Rule 12
シワの法則・形状を理解する

基本的なシワの入り方

　シワを描き込むことで、絵のクオリティは格段にアップします。ここでは、衣類のシワの描き方と表現方法を勉強しましょう。

　布のシワは、高いところから低いところへと入ります。上方で1箇所にまとめるようにすると、下方ではシワが丸みを帯びる部分も出てきます 図01 。布が真ん中で折れると、シワは折れの中心に向かって入っていき、折れ部分で丸みを帯びて重なります 図02 。

　衣服で考えてみましょう。腕を曲げると、ひじが頂点となってそでの内側にシワが集まります。ひじ部分の布のつっぱりと、そでに折り重なる布の層とを描き分けることでリアリティあるシワの表現ができます 図03 。腕を伸ばすとひじのつっぱりがゆるみ、腕の内側部分に集まっていた布が上下に広がって、シワの凹凸がなめらかになります 図04 。



図01 シワは、高いところから低いところへと入っていきます。

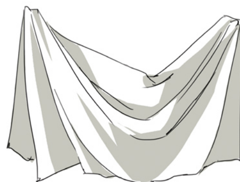


図02 中央で折れた布の場合、シワは中央に向かって入ります。



図03 腕を曲げると、そでの内側にシワが折り重なります。



図04 腕を伸ばすと、シワの凹凸がなめらかになります。

線を整理して描く

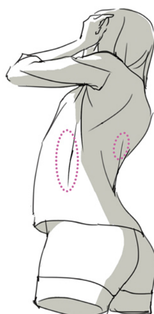
シワの入り方は、人物のポーズや衣類の形状によって変わってきます。身体の形を考えたうえで、衣類とシワを描きましょう。絵柄にもよりますが、シワは描きすぎるとはんざつになりますので、線を整理して単純化し、少ない線で描くようにします 図05 。

大きいシワだけ線画で描き、小さなシワは陰で表現することがポイントです。線画と陰のバランスに注意して描きましょう。

①まずは身体の形を考えます。









②実際はこのぐらいシワが入りますが、シワの多い部分はしつこい感じになってしまいますので、小さめのシワ（丸印）は省略していきます。

布の動き

③一部のシワを省略して線を単純化しました。





図05 シワの線の単純化

Lesson

{シワと陰で立体表現をする}

立体表現の大事な要素としてシワと陰があります。シワは衣服の流れを表し、陰は凹凸を表します。この2つを使いこなすことで、立体感やリアリティをより効果的に表現することができます。





Part 1

動いたとき





スカートは巾着状になる事を考えて描いてみて下さい。

陰で服のおうとつを描きましょう。



スカートの外側になるほど軽いので後に残ります。



スカートの中と足の付け根は立体感を考えて陰を入れていきましょう。

スカートの出た部分の足には光があたります。

Rule
12

前かがみ

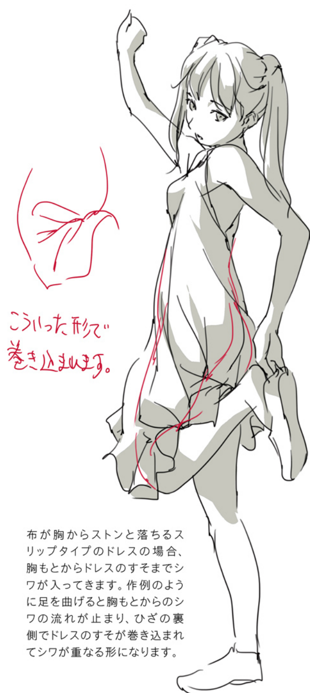
シワは服のデザインで背中の中心でしぼってあるのでその位置から下に向かって入れて下さい。

身体の前面は、ほとんど陰が入ります。

スカートでできる陰も描き入れ奥行きのあるリアルな陰を目指しましょう。

応用 スリップドレスのシワを考える

スリップドレスは、胸もとからすそまで伸びるシワを描かなくてはなりません。身体の丸みとドレスを引っ張ったときのシワの表現に気をつけて、末広がりでやわらかなドレスを描きましょう。





布が胸からストンと落ちるスリップタイプのドレスの場合、胸もとからドレスのすそまでシワが入ってきます。作例のように足を曲げると胸もとからのシワの流れが止まり、ひざの裏側でドレスのすそが巻き込まれてシワが重なる形になります。

こんなポーズでドレスを手で足の前に引き寄せると、手の周りにシワが集まります。背中から引っ張られる布のシワの入り方も考えて描きましょう。

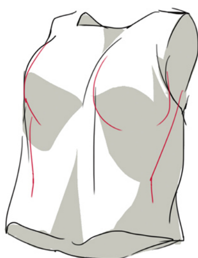




この絵のようにすわったときは、外部からの力が入らないため、身体を曲げたことによるシワのみが入ります。おもに横方向にシワが入りますが、ドレスのすそのボリュームと折り重なった布の前後の奥行きを考えながら描きましょう。

応用 胸のシワの表現

胸のシワを描くときは、側面から入れる線で胸のふくらみを表現し、陰で高さを表します。また、線と陰によって衣服の質感と厚みも表現します。







Rule 12

NOTE
必要最低限の線でシワを表現し、描き込みすぎないことが美しい胸を表現するコツです。

Rule 13 パースの利用で立体的な空間を描く

パースとは

絵が平面的で立体感がない場合、絵に「パース」がとり入れられていないことが原因かもしれません。パースは「パースペクティブ」の略で、「遠近法」「透視図法」「透視図」という意味です。本来、建物の完成図などを立体的に描いた図、いわゆる建築パースをさしていましたが、最近では絵の立体表現の説明として広く使われるようになっています。

透視図法の使い分け

パースの図法（透視図法）には、「一点透視」図01「二点透視」図02「三点透視」図03があります。それぞれ「消失点」の数が異なり、どこまでの立体表現を要するかによって使い分けます。

消失点とは、実際には平行である線を遠近法によって交わるように描くときにできる点のことです。たとえば、まっすぐ伸びる道がパースによって最終的に1点に交わる点のことをいいます。消失点の数が増えると、横方向の遠近だけでなく、縦方向の遠近も表せるようになり、より幅広い遠近表現ができるようになります。アイレベルは、消失点を通る水平線と考えるといいでしょう。

奥行きの遠近を表現するなら一点透視、加えて横の遠近も表現するなら二点透視、横と縦の両方を加えて遠近表現する場合は三点透視を使います。

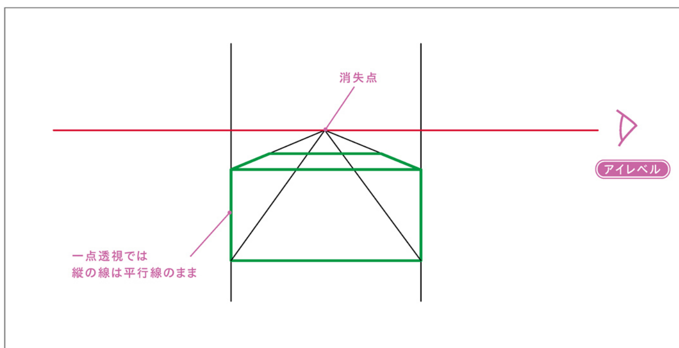


図01 一点透視法（消失点は1点）

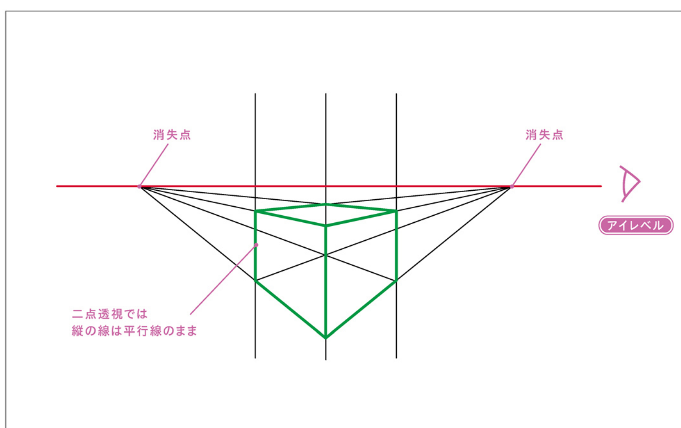


図02 二点透視（消失点は2点）

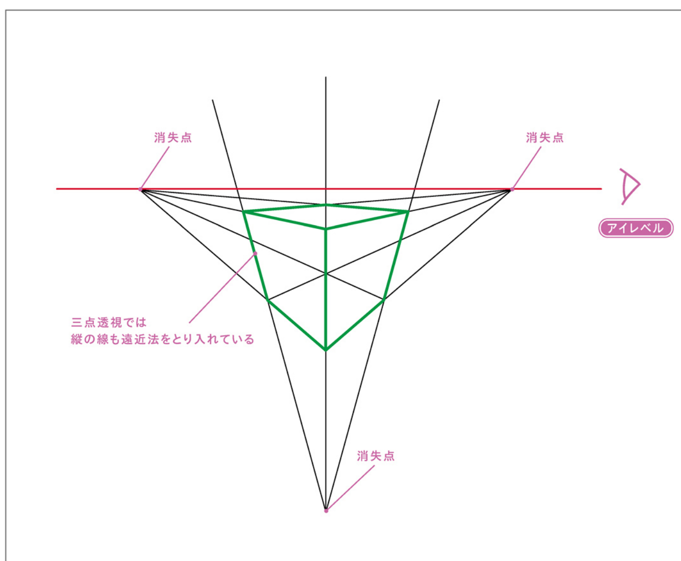
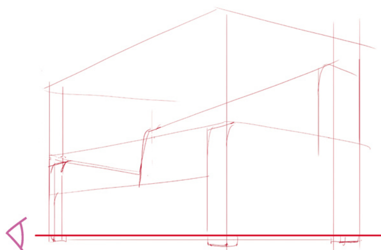


図03 三点透視（消失点は3点）

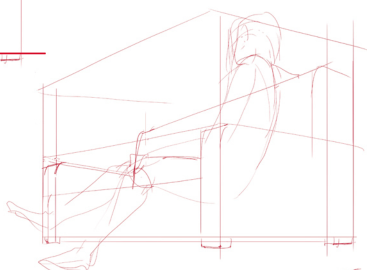
パースを使って描く

次に、パースを使って描く手順を紹介しましょう 図04 。まずはソファなど、背景の一部となる家具のパースを決め、それに合わせてキャラクターを描き込んでいきます。ここではソファにもたれる女の子を描いてみました。ソファとキャラクターのバランスに気をつけて描きましょう。パースははじめは難しいと思いますので、あまりかまえず、少しずつ理解して描いていきましょう。

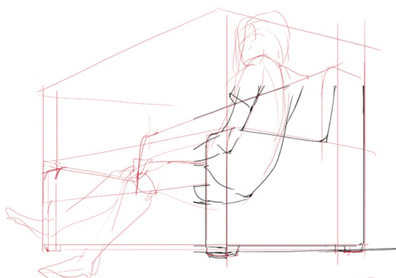


アイレベル

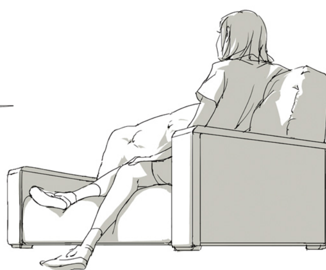
①まずはソファなどの家具をパースで考えます。立方体を描き、その中にソファの絵を描きましょう。ここでは全体的にアオリで、二点透視法で描いています。



②描いたソファのパースに合わせてキャラクターを描き込みましょう。アオリにすることを忘れずに。少しソファに沈んだイメージで描きます。



③アタリをもとに下絵を描きます。



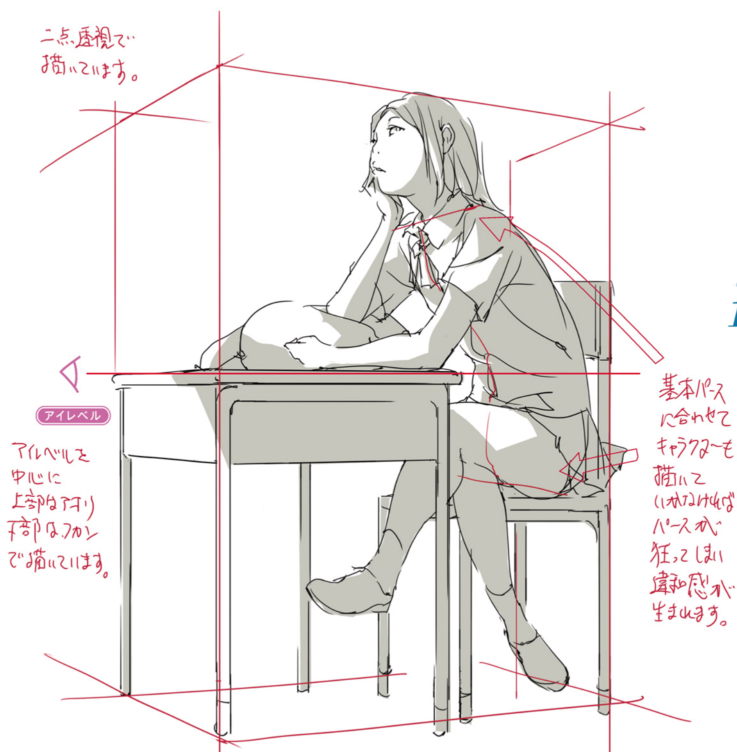
④下絵をもとに線画を描き起こし、陰を入れて完成させます。

図04 パースに合わせた人物の描き方

Lesson

｛イスにすわった女の子を描く｝

机、イスなどのアイテムとキャラクターのパースを合わせて描いてみましょう。まずはパース線を描いてアタリをとり、そのパースに合わせて机とイス、続いてキャラクターを描き込んでいきます。あごにあてた手や足組みなど、魅力的なポーズをつけてみましょう。



Rule 13



Part 2

アニメ的手法の法則

Rule 01 フレーム割りで演出する

絵コンテとは

アニメーションを作成する際には通常、「絵コンテ」を用意します。絵コンテはアニメーションの演出をカットごとにイラストで描いたもので、画面の中でキャラクターをどう配置するか、どのように演技させるかといった構図や動きを決めるために作成します。ここでは、絵コンテの考え方をもとに、イラストの構成、構図を考えてみます。

Part 2

絵コンテのフレーム割りを利用する

絵コンテでの演出方法の見せ方を、イラストのトリミングやフレーム割りに応用することができます。さまざまな演出方法がありますが、ここでは「パンアップ」（Pan-up／カメラを下から上へとスライドさせていく映像技法）で説明してみましょう。

もと絵には全身が描いてあります 図01 。その絵を画面内でアップにして、下から上へとカメラをスライドさせてみましょう。絵コンテでは、このパンアップを示すために、1フレーム内に動きのはじまりと終わりの位置を示していきます 図02 。このフレーム割りをイラストの構図として利用するのです。被写体に寄ることで何を見せたいかがはっきりわかる演出ができますし、動きのある、より魅力的な絵にすることができます。

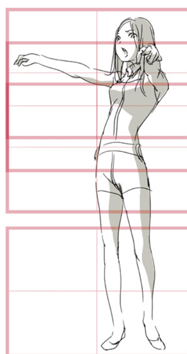


図01 もと絵。パンアップの画面カットをピンクの枠で示しています。

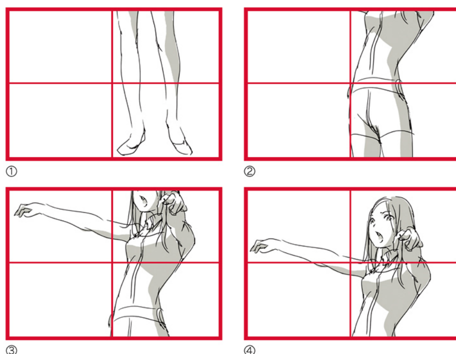


図02 ①から④へ、下から上へとカメラを動かす演出を示した図です。このフレーム割りをイラストの構図として応用することができます。

演出を考える

作例をもとに説明していきましょう。男の子が女の子に「頭ポンポン」している場面ですが 図03 、同じ絵でもフレーム割りによって見え方が変わります。

まずは男性目線。あこがれの女子に見知らぬ男子が頭ポンポンしているのを、少し離れた場所から見ているという構図です。主役の女の子を画面センターに置き、男の子の顔をフレームで切ることで、見知らぬ男の子が謎めいて見えます 図04 。



図03 もと絵

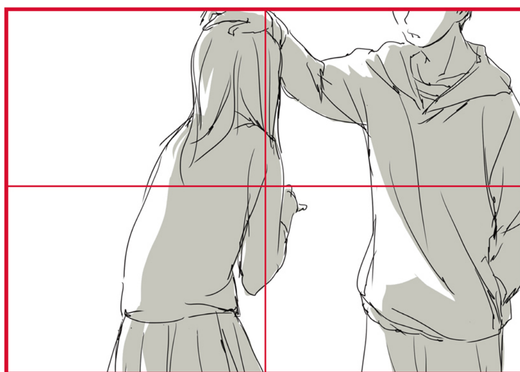


図04 男性目線のフレーム割り

Rule 01

次は女性目線。あこがれの男の子が、後ろ姿の女の子を頭ポンポンしています。今度は後ろ姿の女の子が謎めいて見え、主役は画面中央に位置する男の子に変わっています 図05 。

最後は第三者的目線。顔の見えない2人が頭ポンポンしている光景です。全体的に謎めいて見えます 図06 。

このように、キャラクターの画面へのおさめ方の違いにより、イメージがずいぶんと変わってきます。アニメの演出は、どのように見せたら物語がおもしろくなるかをつねに考えてつくられています。イラストでも同様に画面構成、演出を考えて描くことで、ワンランク上の魅力的な作品に変えることができます。

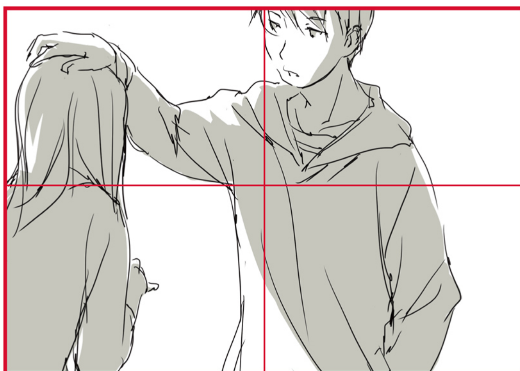


図05 女性目線のフレーム割り

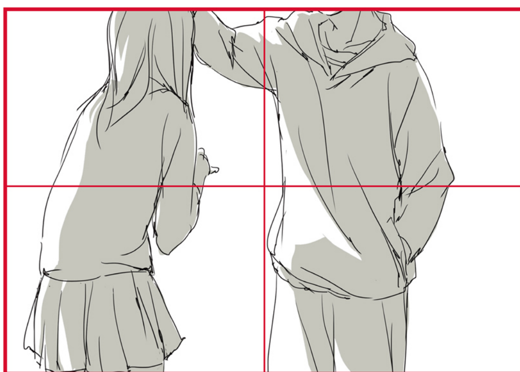
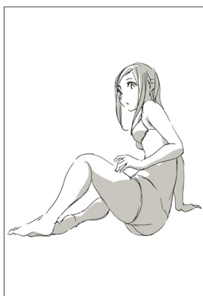


図06 第三者目線のフレーム割り

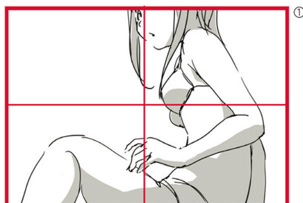
Lesson

{見せ方によってフレーム割りを変える}

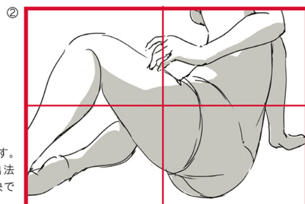
フレーム割りは、見せたいものによって変わります。また、ストレートに見せるか、少しあいまいにして見る側に想像させるかといった演出によっても変わります。ここでは2種類の見せ方をご紹介しましょう。あなたはどちらの見せ方が好きですか。



もと絵



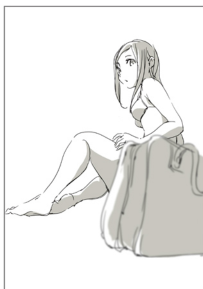
①



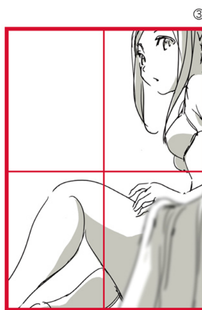
②

①は胸、②はお尻を見せたい場合のフレーム割りです。見せたいところをそのままフレーム内におさめる演出法で、このようにストレートに見せるとわかりやすく明快です。しかし、少々味気ない気もします。

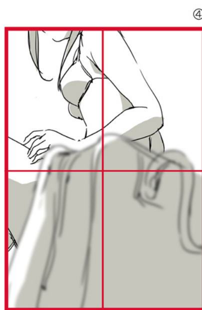
Rule 01



もと絵。女の子の手前にカバンを置くことで、のぞき見をしている演出となっています。



③



④

③は女の子の顔の前を広くとることで視野の広さを感じさせ、のぞき見しているこちらが弱い立場にあるように感じられる演出です。一方④は、顔を隠すことで女の子の視線を気にせず見ることができます。しかし、お尻はカバンで隠れて見えません。ストレートに見せられるより、このほうが想像力がかき立てられて、女の子の魅力が増しませんか。

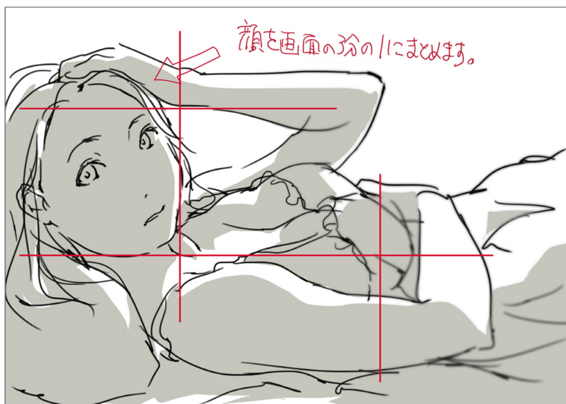
応用 魅力的に見せるトリミングを考える

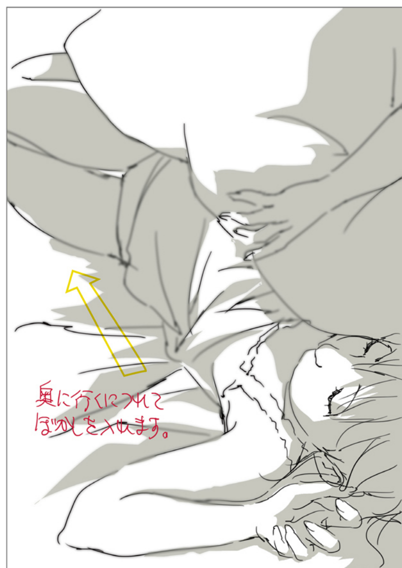
フレームを効果的に使ったトリミングの作例を見てみましょう。ここでは、女の子をより魅力的に見せることを意識してトリミングしています。部分的にぼかしを入れ、見せたい部分にピンが合ったような効果を出しつつ立体的な表現になるようにしてみました。

少し女性に寄ったトリミング。うなじを見せるレイアウトにしています。手を伸ばせば届く距離感を出すため、線は少し太くしました。ピントはうなじに合わせ、立体的な表現にしています。



横フレームで女性に近づいたトリミング。線を太くすることで、近くに寄ったように見えます。こちらを見ている女性の目に焦点を当てるため、胸のあたりからぼかしを入れました。女性の顔をフレーム画面全体の3分の1にまとめることで、空間の安定感を出しています。





NOTE
トリミングを考える際には、何を見せたいかということを意識することが大切です。

縦フレームに全身を入れたトリミング。全体像を見せつつも、女性の顔にピントを合わせ、奥になるほどぼかしを入れています。こうすることで奥行きを出し、いちばん見せたい顔に注目させることができます。線は細めにし、全体的に見やすい感じにしました。



横フレームで女性のボディラインの美しさを見せるトリミング。お尻にピントを合わせ、腰のくびれから肩のラインへと、山肌のようにメリハリをつけて女性の身体の美しさを表現しています。ぼかしをきかせることで、奥行きのある見せ方になります。

Rule 02 だいたんな寄りで魅力を伝える

引きと寄り

アニメや映像作品の演出をする際、「引き」と「寄り」では演出の意味合いが変わってきます。

引きの構図は、キャラから離れた位置での目線になりますので、キャラとその周りの様子を同時に伝え、場面全体の状況を伝えることができます。たとえば、恋人同士がいまどんな間柄なのかを客観的な目で見ることができます 図01。

一方、寄りの構図は、あるキャラに近づいたときの別のキャラの目線（場合によっては本人の目線）やカメラ目線を生かし、迫力ある画面構成をねらったものです。キャラの魅力を詳細に伝えることができるほか、キャラの感情表現などにもよく使われます 図02。

このように、引きと寄りでは異なる情報を伝えることができます。

効果的な寄りの構図

それでは寄りの構図とはどんなものか、またそれが伝える情報とはどんなものかを作例で説明してみましょう。

まずは、試しに女の子の引きの絵 図03 の一



図01 引きの構図。キャラとその周りの状況を客観的に見られます。



図02 寄りの構図。インパクトある画面になります。キャラの感情表現などにも使われます。

部を切りとってみます 図04 。確かに近づいた構図にはなりますが、このように一部を切りとっただけでは迫力や魅力は生まれませんし、何を伝えたいのかもわかりません。

そこで、効果的な寄りとして考えて描いたものを見てみましょう 図05 。少し角度を変え、女の子の近くにだいたんに近づき、のぞき込んでいるかのようなパースをきかせたアングルで描いてみました。こうすることで、「女性の肌と胸のやわらかさ」という情報を伝えることができ、見る側をドキッとさせる演出ができます。

寄りの効果を発揮させるには、何をどう見せたいか、その見せたい／伝えたい情報に徹底的にこだわり、思い切った構図とアングルを考えることが大切です。

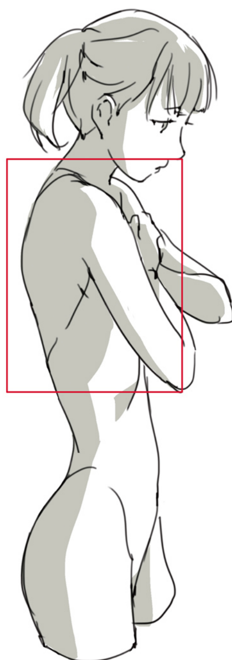


図03 引きの絵。四角い部分を切りとってみます。



図04 単純に切りとっただけの構図では、伝えたいものが何かわかりません。

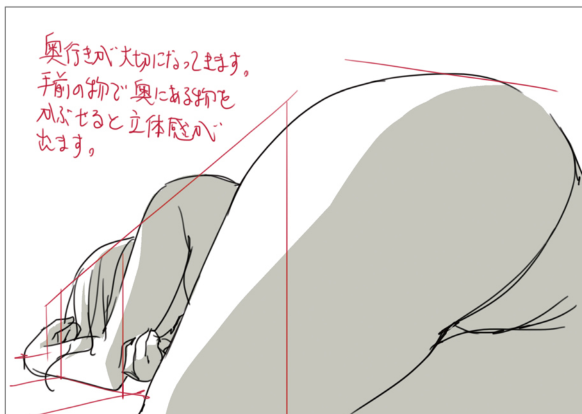


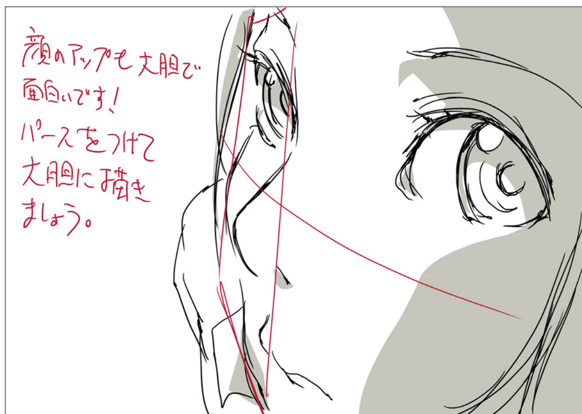
図05 アングルを変え、女性の肌と胸のやわらかさを伝える寄りの構図にしました。

Lesson

｛だいたんな寄りの効果を考える｝

超小型CCDカメラをキャラの近くにもって行き、通常では見られないような寄りのアングルで見ているイメージで描いてみましょう。腕や足などで複数の山と谷ができ、寄りならではの立体感を生み出すことができます。温かみやにおいまでも感じられるような演出も可能です。






寄りの効果によって
被写体に近づけ
ますので太ももなどを
被写体自身の目線に
近い目線で見ることが
できます。


余白を利用したフレーム割りも
いいと思います。

Rule
02

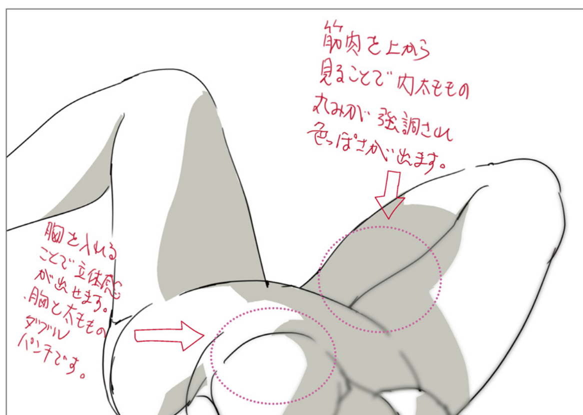

被写体にカメラを寄せるとこの様に頭部と肩で
下半身がすべて隠れます。
大胆なフレーム割りも
面白いですよ。

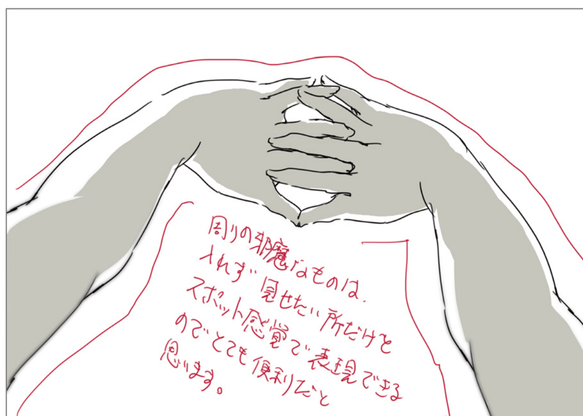

見せたい
所をどんと
アップにする
方法です。
おもいきって寄ってみましょう。

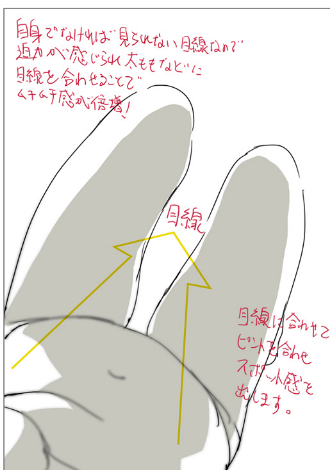
Lesson

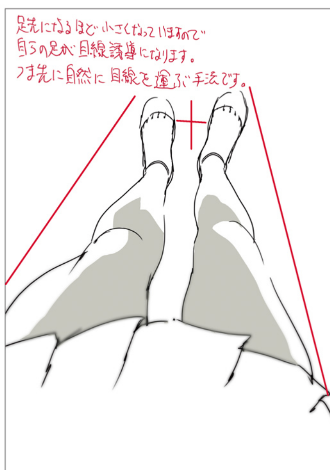
{キャラ目線を生かす}

第三者的な目線はものごとの状況を伝えやすいですが、キャラの目線を生かして描くことで、より表現の幅を広げることができます。自分の身体を参考に、通常は本人以外は見られないアングルで描いてみましょう。キャラの目線を疑似体験できる新鮮味のある構図になります。






自身でなければ見られない目線なので
迫力が感じられ太ももなどに
目線を合わせることで
ムチムチ感が倍増!
目線
目線に合わせて
ピントを合わせ
スポット感を
出します。


足先になるほど小さくなっていますので
自らの足が目線誘導になります。
つま先に自然に目線を運ぶ手法です。


他人から見えない隠れている空間を表現しましょう。
目線の先は太ももを見ています。
腕と膝のひねりでお腹前に
空間を作っていきます。

応用 「壁ドン」を考える

よくある「壁ドン」の絵は下のようなものです。しかしキャラから離れすぎていて、少しもの足りない感じがしませんか？ こんなとき男性は優越感を感じていたり、女性は圧迫感を感じていたりするはず。そこで、寄りの構図にアレンジして、そうした感情を表してみました。





周りをトリミングして少し傾けるだけで、こんなに近づき、圧迫感のある絵になります。



比較のためにもと絵を並べてみました。



男性目線。女の子を身近に感じられる瞬間です。女の子を見下ろし、陰にすることで男性の優越感を表し、女の子をか弱くかわいく見せます。



女性目線。実際に近いアングルになります。逆光により圧迫感がよりいっそう高まります。

Rule 03 大きな動きで生き生き描く

動きのデフォルメ

アニメやマンガでは、実写では表現しきれないような動きのデフォルメを表現することが可能です。動きを大きく、大げさにすることで、おもしろみやわかりやすさ、迫力などが増し、キャラを生き生きと描き出すことができます。

デフォルメした動きというのは、リアリティのある動きとは相反していますが、基本的にはリアリティをふまえたうえでのデフォルメですので、限度を超えるとやはり違和感を感じてしまいます。ですからまずは基本の動きの描き方をきちんと覚えたうえで、大きな動きに挑戦してみてください。

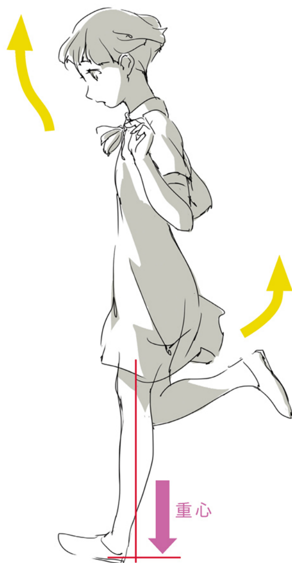


図01 走り（自然）



図02 走り（デフォルメ）

動きを大げさにしてみる

動きのデフォルメについて、動きの大きさとアングルの見せ方という2つの点から、自然な動きとデフォルメした大げさな動き（オーバーアクション）の作例を見比べながら説明していきましょう。

まず、走りの自然な動きを見てみます 図01。走っている最中の着地の場面ですが、あえてひざは曲げずに少し突っ張った感じにしています。動きが小さいぶんかわいさはあるのですが、インパクトのないものになってしまいます。

次に、動きを大きく、大げさにした作例を見てみます 図02。こちらは進み出そうとしているところですが、手足を元気よく伸ばし、身体全体で大きく動いています。図1と違ってとても活発で楽しそうに見えます。

アングルも工夫した例を見てみましょう。まずは自然なジャンプ 図03。動きは小さめで、アングルも普通です。

次に、動きを丸みのある軌道線に沿って大きく描き、アングルにもこだわって描いた例を見てみましょう 図04。少し大げさですが、インパクトのある絵になりました。

このように、大きな動きで描くと躍動感が生まれ、生き生きとした絵柄に変わります。作品タイプに合わせ、こうしたデフォルメした動きもとり入れて描いてみてください。

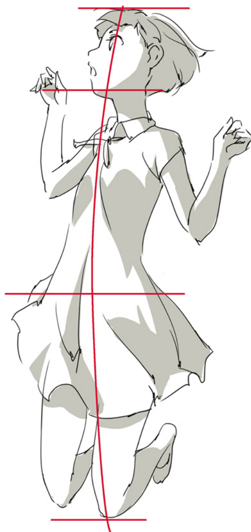


図03 ジャンプ（自然）

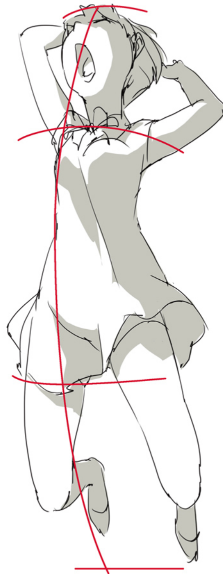
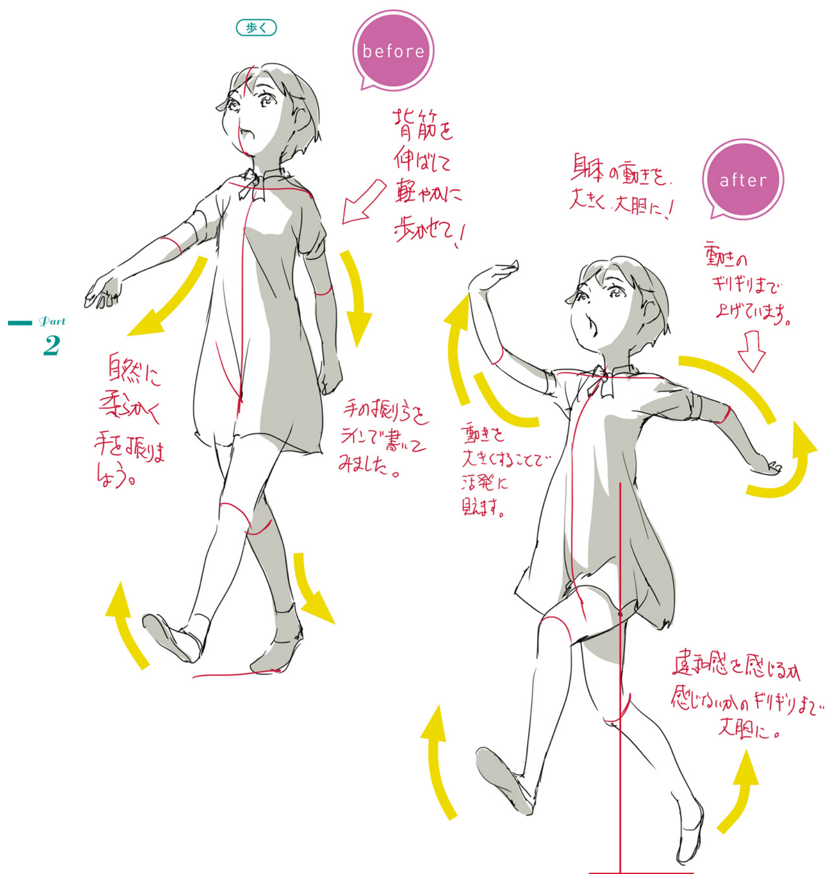


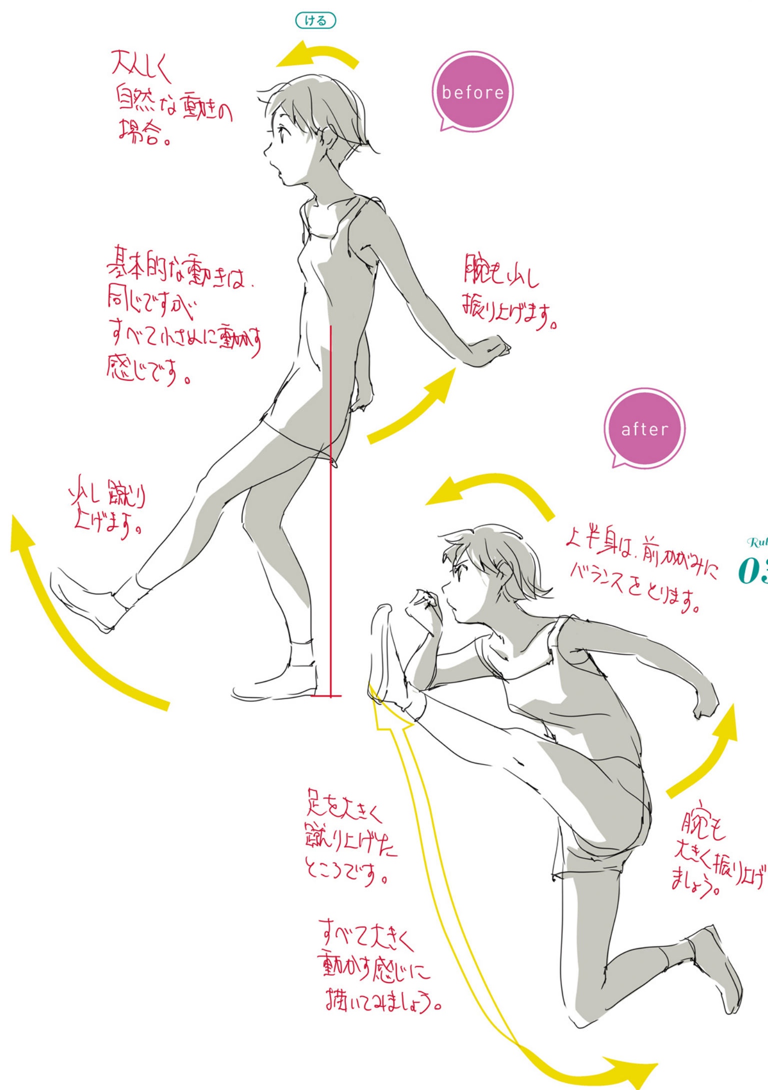
図04 ジャンプ（デフォルメ）

Lesson

{オーバーアクションを描く}

大げさな動き、つまりオーバーアクションを描くには、動きに迫力を感じさせることが大切です。そのためには線に勢いをもたせ、また描いた身体の形に説得力をもたせましょう。ここでは、まずおとなしく自然な動き（before）を描き、それを大きく大げさな動きへと変えてみました（after）。

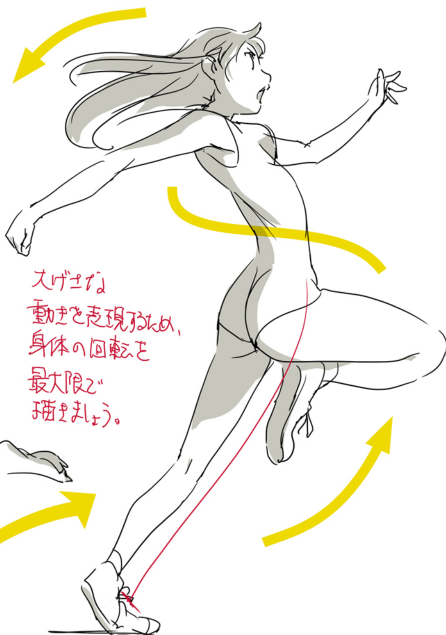




ける
before
大人しく
自然な動きの
場合。
基本的な動きは、
同じですが
すべて小さめに動かす
感じです。
腕も少し
振り上げます。
少し蹴り
上げます。
after
上半身は、前かがみに
バランスをとります。
足を大きく
蹴り上げた
ところです。
腕も
大きく振り上げ
ましょう。
すべて大きく
動かす感じに
描いてみましょう。

応用 大きな動きを想像して描く

上は走りの動きのデフォルメです。動作の流れを考えながら、身体を限界まで伸ばしきったポーズを想像して描きましょう。下は現実ではあまり見ない動きのデフォルメですが、バランスを考えることでリアリティを出すことができます。日ごろからさまざまな動きを想像（妄想）してみてください。

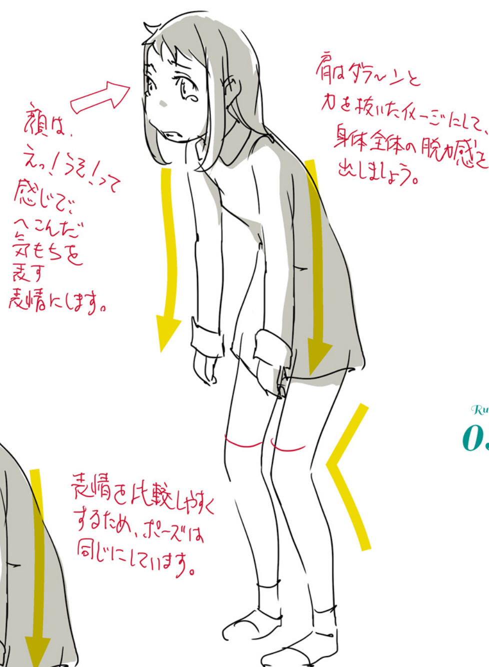


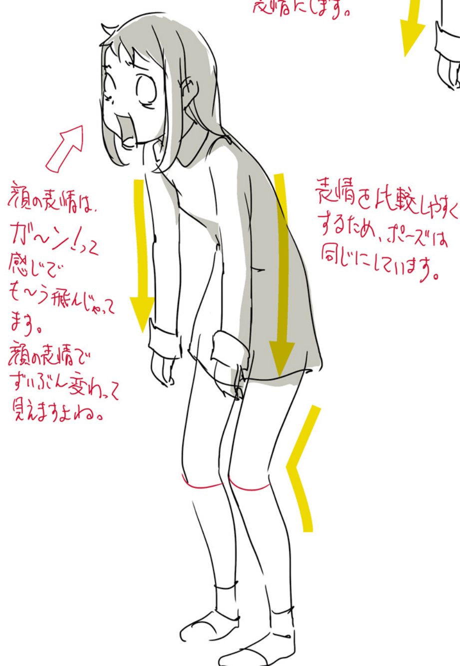


こういった
現実では、
あまりしそうにない
表現は、想像する
しかありません。
その際には、バランスが
とても大切になってきます。
バランスが悪いと
リアリティがなくなり
ますので要注意です。

応用 表情を大げさにする

応用として、動きではなく感情を大げさに表現した例を見てみましょう。思いもよらない事態にショックを受けて落ち込む様子を考えてみます。上は、肩を落として泣きそうな顔、よくある落ち込みの表情です。定番ではありますが、わかりやすく使いやすい表情です。一方下は、表情をデフォルメ化した大げさな表情です。感情がむき出しになり、おもしろみのある表現になっています。



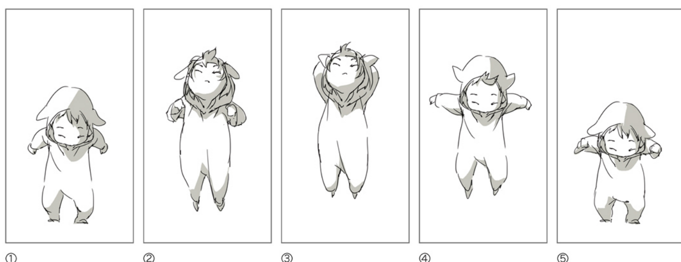


Rule 04 連続シーンから切り出して描く

アニメの動きを描いてみる

アニメを見ているときに、「とてもなめらかで魅力のある動きだな」と思ったことはないでしょうか。アニメのコマ絵に描かれた動きの流れを知ることは、イラストを描くうえでも参考になります。

アニメの動きというのはどのように描かれるのか、1枚絵で見たらどのように見えるのかなどを考



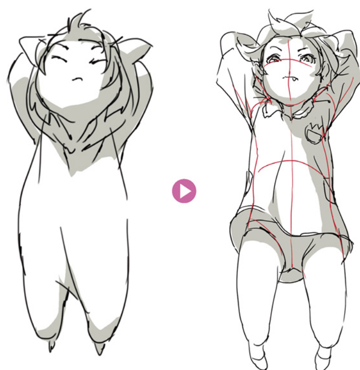


図01 ジャンプするアニメーションを描き、③のコマ絵をもとにイラストを描き起こしてみました。動きの一瞬を描いてみてください。衣服や髪の毛などの自然な動きを意識しましょう。

えながら、アニメーターになった気分で連続したシーンの絵を描いてみましょう。その一連の絵のなかから1枚絵として切り出すことで、動きのあるおもしろいイラスト作品に仕上げることができます 図01 。

写真や映像を参考に描いてみる

初心者の方は、いきなり連続した動きを描くのは難しいでしょう。そこで、まずは連続写真や映像をトレースするなどして動きを描く練習をしてみましょう。

ここではまずジャンプの写真を使います。ジャンプは、まず前に伸ばした腕を、しゃがむと同時に振り子のように勢いよく後ろに回して力をためたあと、ジャンプと同時に手を一気に上方へ移動させて力を解放する動作になります。人物のアウトラインを入れてみましたので、参考にしてみてください 図02 。



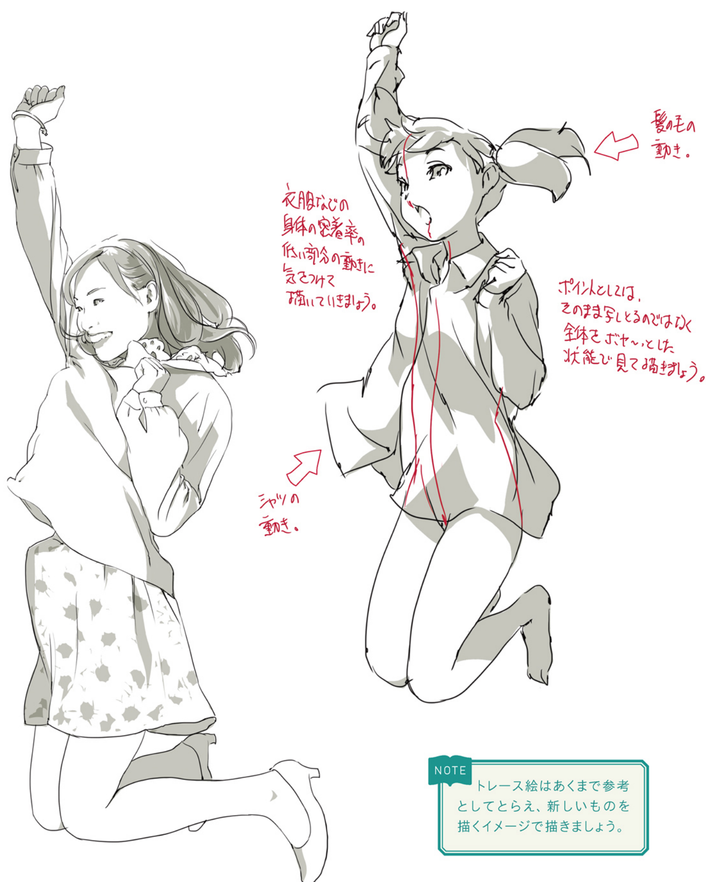
図02 ジャンプ

Rule 04

Lesson

{トレース絵をアニメ風にする}

写真や実写映像をトレースして線画に起こす方法は、アニメやマンガで使う大切な技法のひとつです。身体の形を線でたどることで発見できることもたくさんありますので、ぜひ練習してみてください。ここではトレースした絵をアレンジしてアニメ風に描き直してみました。



NOTE トレース絵はあくまで参考としてとらえ、新しいものを描くイメージで描きましょう。

応用 写真を参考にイラストを描く

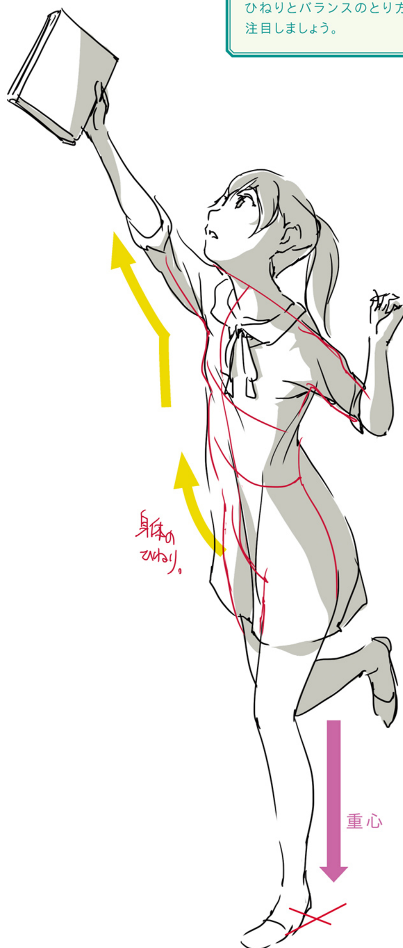
今度はトレースせずに、直接写真からイラストを起こしてみましょう。高いところのものをとろうとしているシーンですが、右手を上げることで全身が右上がりになりますので、バランスを考えながら身体のひねりを描いていきましょう。

NOTE
写真を見るときは、身体のひねりとバランスのとり方に注目しましょう。


❶


❷


❸



Rule 04

応用 写真を参考にふり向きの途中を描く

ここではふり向きの写真を使います。写真を見ると、①と②の間の動作を写した写真が1枚足りないようです。そこで、足りない途中の動作の絵を描き起こしてみることにしました。動作の流れを頭に入れて、身体や顔がどんな角度、形になるかを考えましょう。



❶ ❷ ❸

ふり向きは、ふり向く方向へ首を回し、肩、腰と回転させていきます。形を把握するために、まずは身体のアウトラインを写真の上から描いてみます。



❶ ❷ ❸

頭の位置と身体の流れ、動きの自然な軌道を計算して、①と②の間の絵を描き起こします。並べてみると、動きの流れが自然につながっているのがわかると思います。

ふり向き顔の描き方



❶



❷



❸

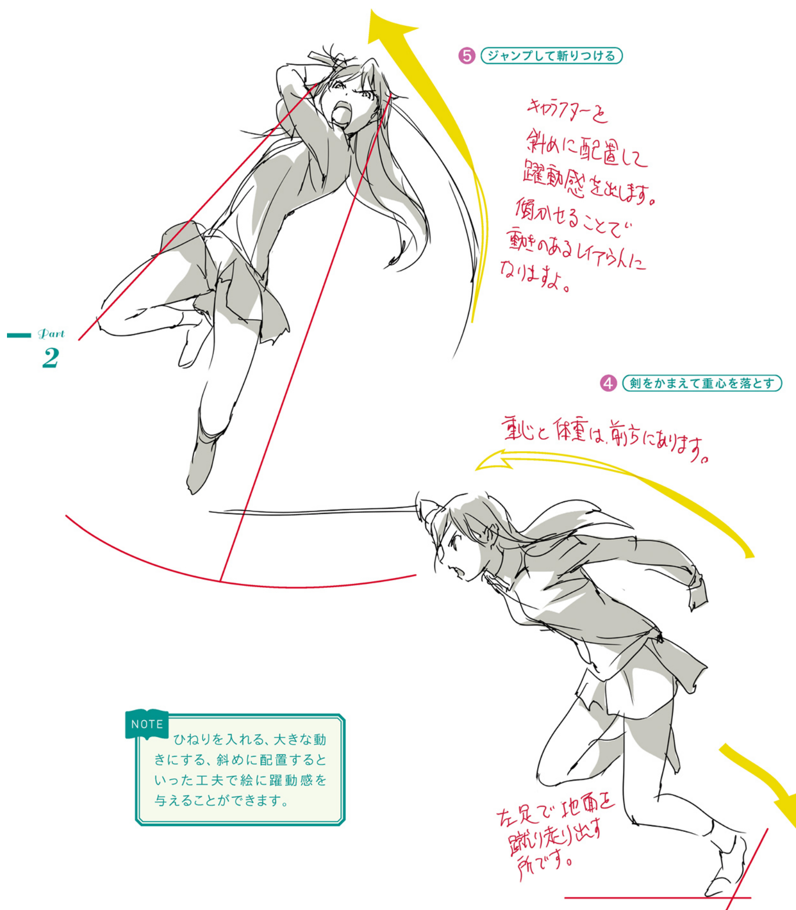


Rule 04

Lesson

{連続した決めポーズを描く}

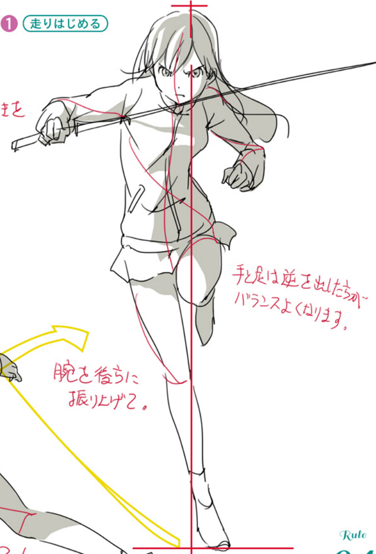
アニメでは無数の動画を描きますが、その中に魅力的なコマが多数存在します。連続したシーンから、動きのあるかっこいいポーズを選んで描き起こしてみましょう。作例では右ページから①〜⑤と一連の動きとなっています。



NOTE ひねりを入れる、大きな動きにする、斜めに配置するといった工夫で絵に躍動感を与えることができます。

❶ 走りはじめる

身体にひねりを入れて
躍動感をもたせた動きを
描きましょう。
少し弾みを考えて！



❷ 前方へジャンプ

動きの流れ！

髪の毛に
流れを！

腕を後ろに
振り上げて。

柔らかく
しなりのある動きを意識して！
できるだけ、足は高い位置まで
上げましょう。
躍動感が出てきますよ。

Rule
04

髪の毛の動きは
耳の後ろぐらいから始まります。



❸ 走りながらかまえる

刀を振り上げるため、
腰をひねります。

出した足とは
反対方向に
ひねりを入れたほうが
バランスよく見えます。

Rule 05 物理表現で動きの流れを描く

アニメの物理表現

いわゆる物理現象には、スピード、重さ、引力といった基本的なものから、雨、風、光といったものまで幅広い分野が含まれます。アニメや絵ではそうした現象を超自然的／非現実的に描くことができ、たとえば空を飛んだり、とてつもなく重いものをもったりという表現も可能です。

とはいえ、そうした表現も現実の動きをもとにデフォルメしていかないと、リアリティに欠ける説得力のない表現になってしまいます。まずは基本的な物理表現をしっかり学ぶことが大切です。

物理表現は流れに注意する

物理表現を描く際は、「動きには流れがある」ことを理解する必要があります。そしてその流れのどの部分を切りとって描くかによって、表現はず

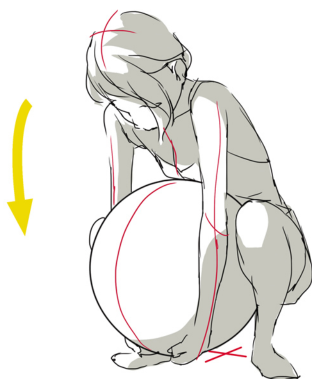


図01 かがんでもつ動作

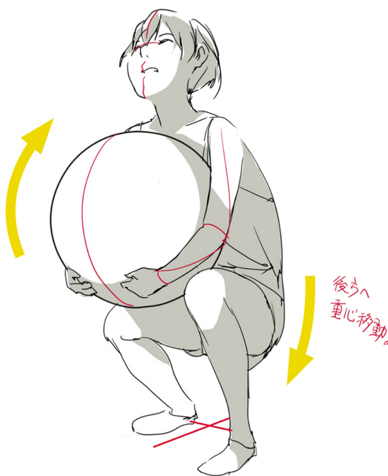


図02 重心を安定させる動作

いぶんと変わってきます。たとえば、重いものをもち上げるという動作で考えてみましょう。重いものをもち上げる動作は、大きく下記の3つに分けられます。

①かがんでもつ動作

身体を前かがみにして腰を落とし、ものをもち上げようとする第1の動作です 図01。

②重心を安定させる動作

ものをもち上げて重心を後ろに動かし、ものと身体の位置を安定させます 図02。

③もち上げて抱える動作

ものをもち上げて重心を後ろに動かし、ものと身体の位置を安定させます 図03。

ものをもち上げるという動作にはこのような流れが存在します。描きたいシーンに適しているのは①〜③のうちどの動作かを考えることで基本ポーズが定まり、より柔軟な発想につながって、表現の幅が広がります 図04。

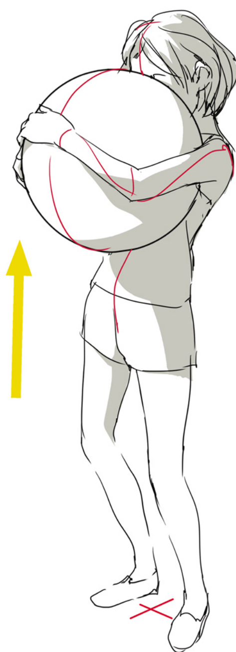


図03 もち上げて抱える動作

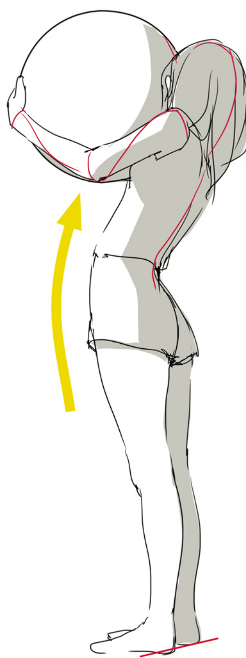


図04 基本の表現を押さえたら、別の表現方法も考えてみましょう。このように角度を変えて見てみると、同じ動きでもまた別の表現になります。

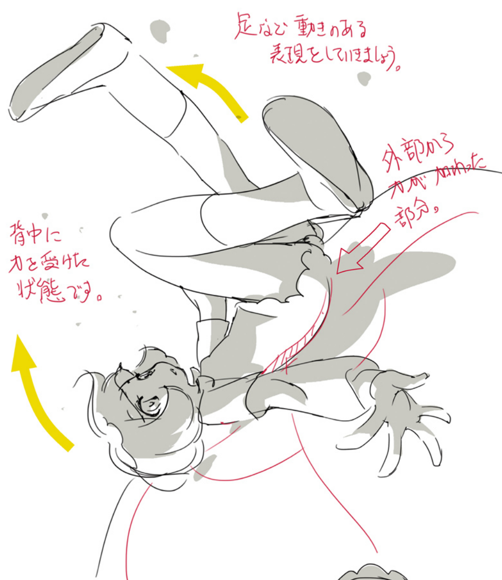
Lesson

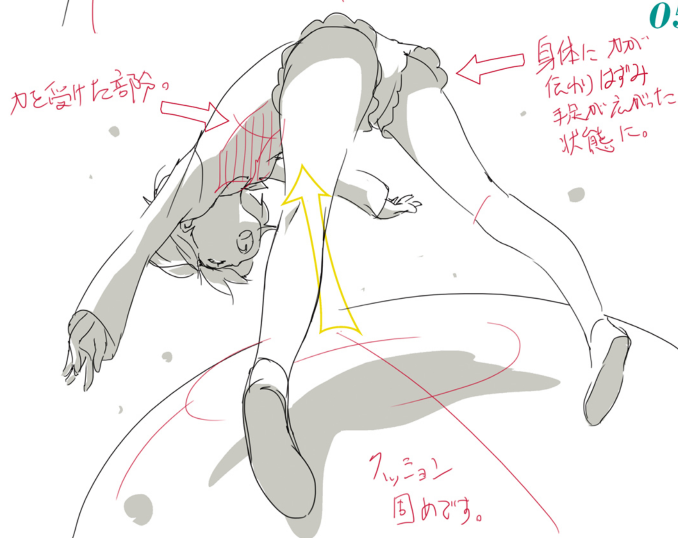
{はずみを考える}

大きなクッションのようなものの上ではずむ様子のデフォルメ的な表現です。クッションはキャラの重さによって沈み、反動で力をためます。その力によって飛ばされるキャラの、はずみと身体に受ける衝撃を考えて描きましょう。



Part 2


足など動きのある
表現をしていきましょう。
外部から
力が加わった
部分。
背中に
力を受けた
状態です。


身体に力が
伝わりはずみ
手足が広がった
状態に。
力を受けた部分。
クッション
固めです。

Rule
05

Lesson

{重いものの引っ張り方}

地球上では重力によって重さを感じていますが、同じ重さでもいろいろな表現方法があります。ここでは重いものを引っ張る2種類の動作で違いを見てみましょう。

重たいモノを
ひっぱるときは、重心を
低くするなど、
重さを感じる表現を
していきましょう。

かつぐように引っ張る

重いものを背中にかつぐような形でズルズル引っ張っていますが、重すぎてなかなか前に進めない状態です。身体を前のめりにし、力いっぱい引っ張っています。腰を低く落とすことで重さが強調されます。

引き寄せて引っ張る

こちらは手もとに引き寄せる形で引っ張っています。あまりに重いため、身体全体で突っ張ってもビクともしない様子です。

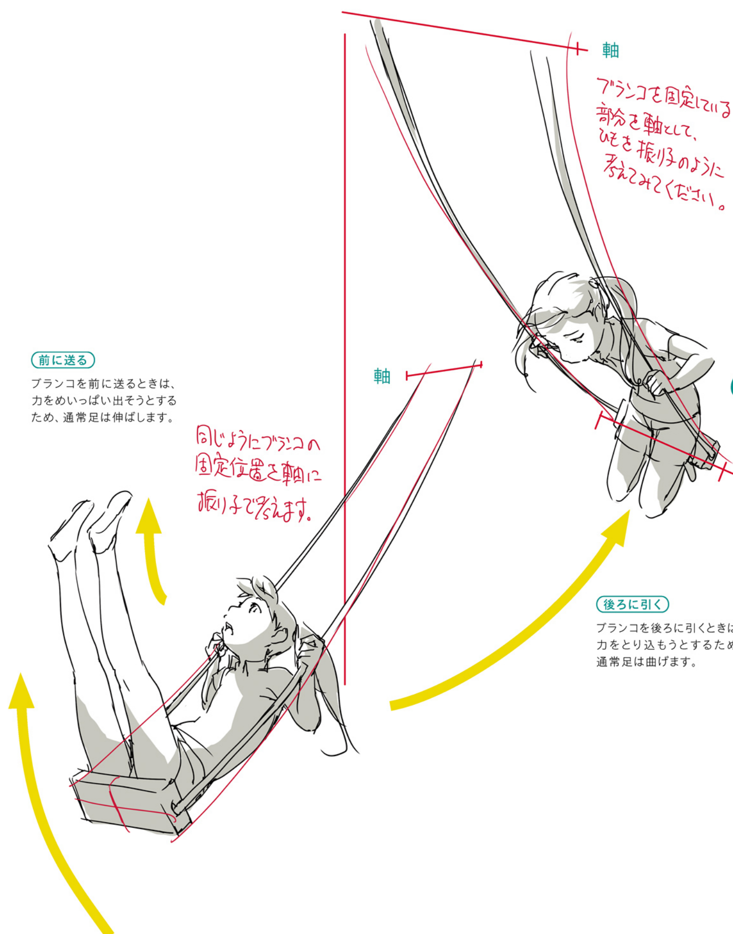
重たくて
動かないので
重さの軸となります。

重さの度合いから
考えると、ひっぱる
ことが一番重みを
感じる動作に
なります。
重さの軸を中心に
反るイメージになります。

Lesson

{ブランコの乗り方}

ブランコでは、ヒモの接点を軸として前後に動くというゆれの動作を表現します。ポイントは、ブランコをこぐ動作をいかに表現するかです。どうしたらいちばんわかりやすく動きを描けるか、考えてみましょう。



前に送る

ブランコを前に送るときは、力をめいっぱい出そうとするため、通常足は伸ばします。

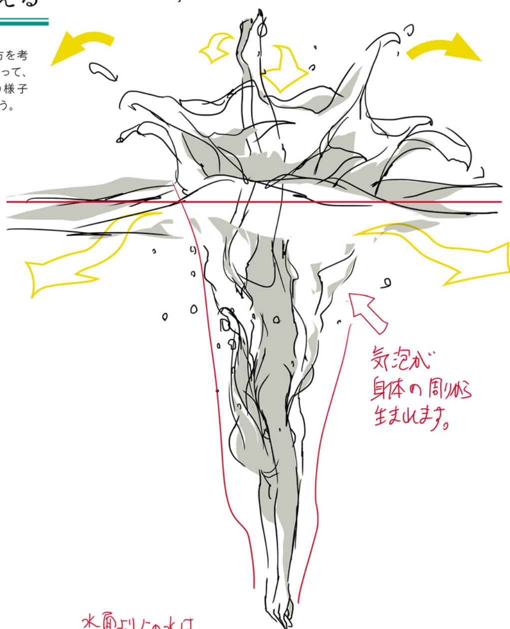
後ろに引く

ブランコを後ろに引くときは、力をとり込もうとするため、通常足は曲げます。

Rule 05

応用 水柱を考える

水に飛び込んだときの水柱の描き方を考えましょう。水との接地面の広さによって、水面上の水柱の大きさや水中での様子が異なります。違いを描き分けましょう。

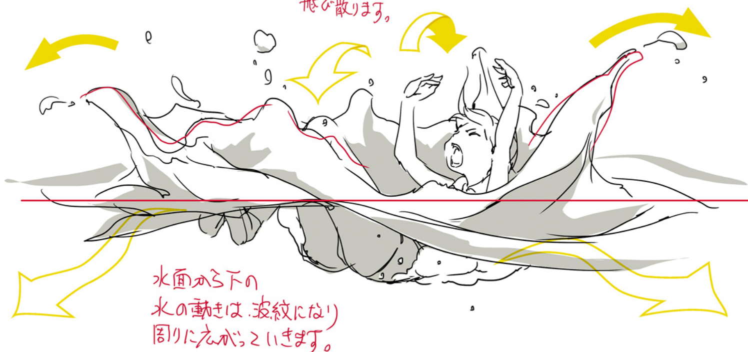


垂直に落下

飛び込みのように頭から垂直に落下したときは、水との接地面は小さくなります。水柱も小さく、着水のダメージも少ないため横周りへの影響は少ないですが、もぐりの深さは大きくなります。

水平に落下

水平に落下して広い面積で着水したときはより高い水柱ができますが、もぐりの深さは小さくなります。

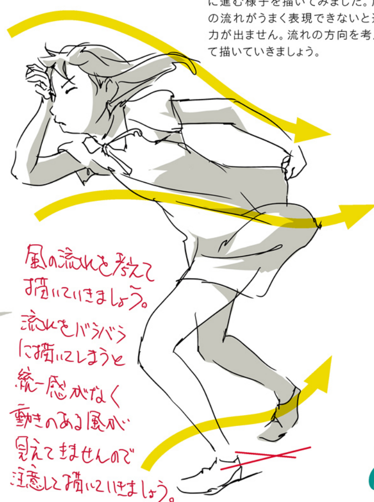


応用 風を考える

風を描いてみましょう。ひとくちに風といっても、微風、強風、暴風、竜巻のようなモンスター級の風など、さまざまです。ここでは暴風と竜巻を描いてみました。

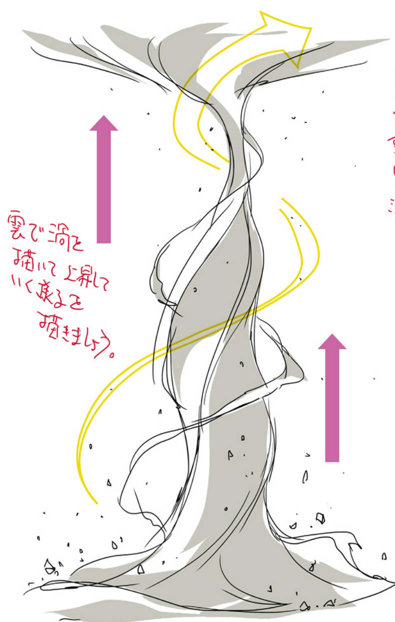
暴風

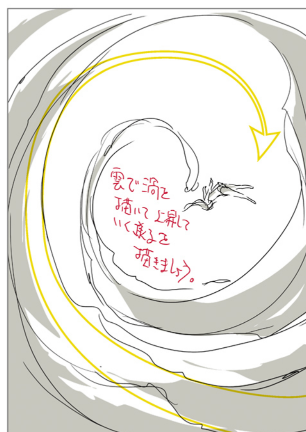
暴風の中を押し戻されながらも前に進む様子を描いてみました。風の流れがうまく表現できないと迫力が出ません。流れの方向を考えて描いていきましょう。



竜巻

竜巻が渦を巻いている様子です。風の回転の仕方などを参考にしてみてください。キャラが巻き上げられるところも描いてみました。画面の中央に向かって巻き上げられる渦を表現してみましょう。

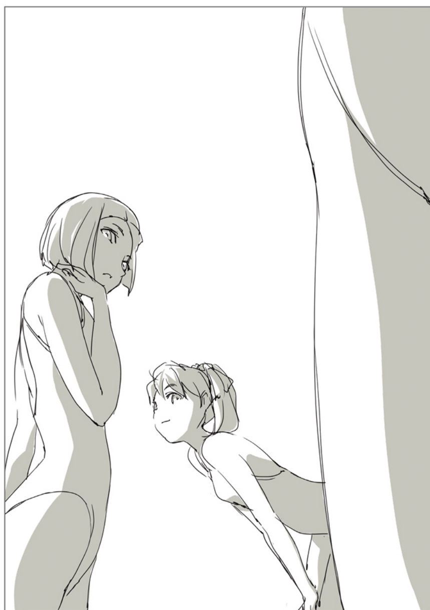




Rule 06 あえてパースをくずして描く

パースをくずす表現

アニメなどの映像表現においては、迫力やメリハリをつけるため、あるいはキャラ、サブキャラの立場をはっきりさせるために、パースをくずしたり、通常とは異なるパースを使ったりすることがあります。このパースの考え方をイラストにも応用することで、よりインパクトがあり、効果的な作品に仕上げることができます。



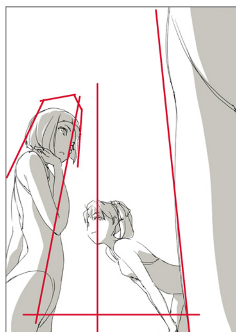


図01 ふつうのパースで描くと、手前の女の子は太ももしか見えません。

アオリでパースをくずす

ここでは1例として、画面の中に各キャラを見ばえよく入れるためのパース表現について説明してみましょう。

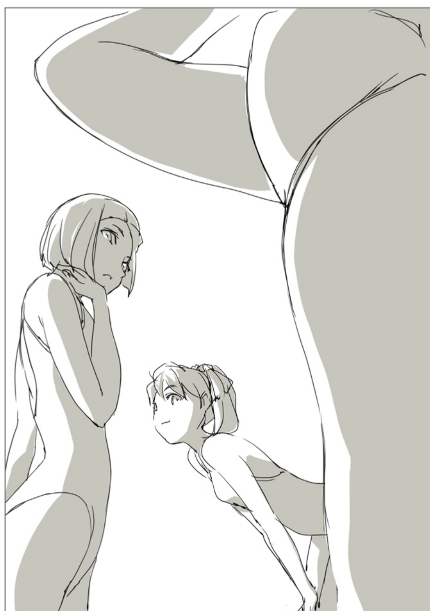
3人の女の子を手前から順に並べ、アオリで描きたいのですが、通常のパースで描くとこんな感じになります 図01 。このアングルではいちばん手前の女の子のアイレベルはひざ下ぐらいの高さになり、ほぼ太ももしか見えません。現実的な見え方ではありますが、インパクトに欠ける作品になってしまいます。

そこで、手前の女の子の胸が見えるように、パースを少しくずして描いてみました 図02 。あとの2人は変えていませんが、より見ばえのする構図になりました。全体の構図の説明は以下の通りです。

①手前の女の子は下乳を入れたいので、地面より少し低い位置に立っていると想定し、アイレベルを腰あたりにして描いています。

②中間の位置の女の子はいちばん女性の身体のフォルムがわかるアングルに設定しています。

③センターの女の子は主役なので、目線を中央にもってきています。また、手前の2人の女の子がフレームの枠を囲むような形になるようにして、センターの女の子に視線が集まるようにしています。



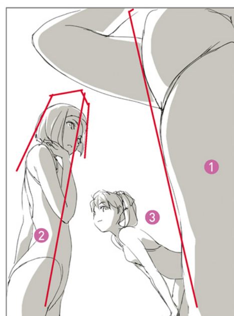


図02 パースを少しくずして、手前の女の子の上半身が見えるようにしました。

Rule 06

フカンでパースをくずす

もう1例見てみましょう。これは、3人のキャラをフカンで見たときの配置です。通常のパースで描くと、後方のキャラが隠れてしまいます 図03。

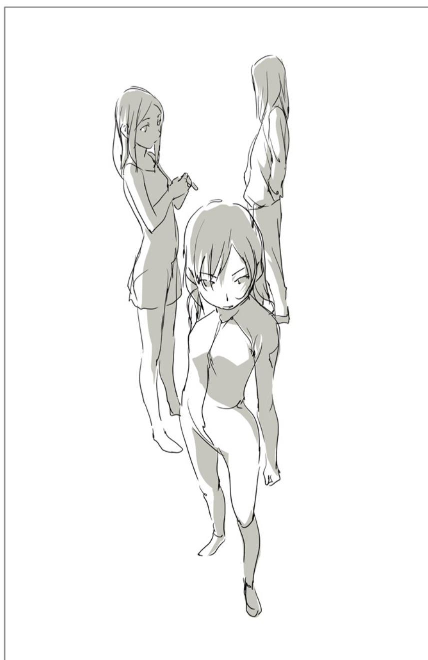
そこで、半円状の地面で考えてみました 図04。奥行きをもたせながら各キャラが隠れることもなく配置されているのがわかると思います。詳しく説明してみましょう。

①主役の女の子です。画面左右の中心で、手前に配置し、いちばん目立たせています。他の2人のキャラは扇状に広がらせて奥行きを出しました。

②①の女の子より少しフカンの度合いをゆるめてアイレベルを目高寄りにし、角度のついた地面の違和感をなくしています。

③最後方にいる女の子は、姿がすべて見えるようにアイレベルを目高にし、奥行きがわかるような位置を考えて配置しています。

このような描き方にすることで、すべてのキャラを見せつつ、奥行き感のある作品に仕上げることができます。



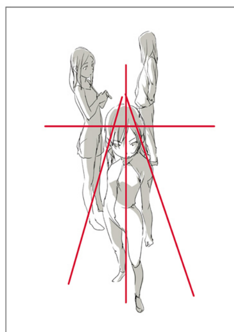
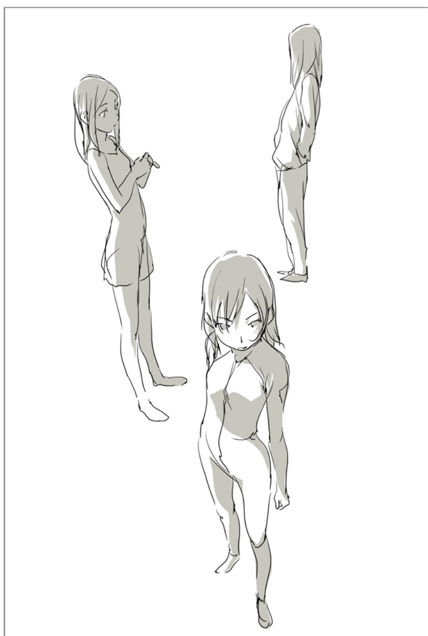


図03 ふつうのパースでは、後方の2人が見えづらくなってしまいます。



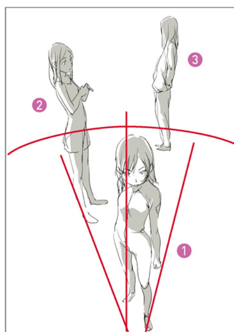


図04 各キャラが見えやすいようにパースを調整しました。

Column　アニメーターになりたい人へ

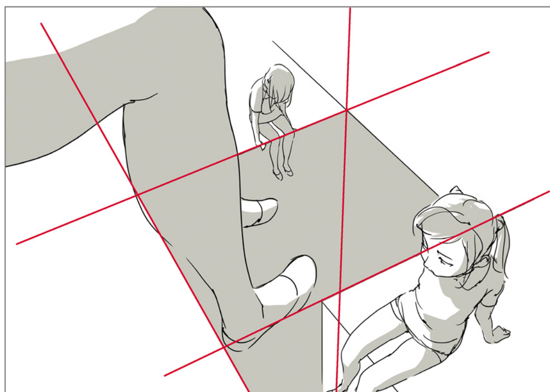
デジ絵ではなくアナログで描く練習をしましょう。アニメーターという仕事は紙に鉛筆で絵を描く仕事ですから、鉛筆の線の表現が重要になってきます。その際、「クリンナップ」「着色」したものより、落書きをたくさん残しましょう。1次審査では提出が必要ですし、審査員が画力を見る際、落書き（下書き）を重要視するからです。クリンナップした作品は、その人の長所を消してしまうことがあります。「生きた線のやわらかさ」「線の動き、自然さ」などは、クリンナップにより低下してしまうのです。審査員は、「立体的なもののとらえ方」「生きたキャラクターの表現」「線の運び」などを見ています。下書きの流れから仕上がりまで、すべてが重要なのです。

確かに、クリンナップまで行った作品も必要ですが、線を見ればその人がどの程度描けるかが一目でわかりますし、くせもわかります。「あなたらしさ」「長所」をわかってもらうためにもたくさん落書きしましょう。審査員は完璧な作品を要求しているわけではありません。現場で作業しながら勉強していくことを前提にしています。まずは、自由にのびのびと描いて、あなたらしさを大切に、夢に向かってがんばってください。

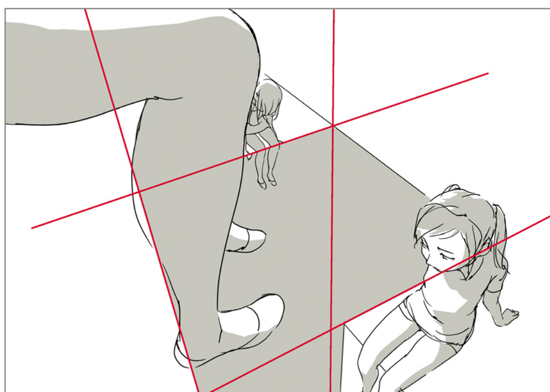
Lesson

{パースをくずして立体感を出す}

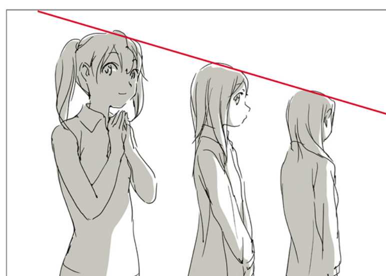
通常パースではあっさりしすぎていて迫力に欠けるなどというときは、あえてパースをくずしてみるのもよいでしょう。ここでは、通常のパースでは平面的になってしまう例（before）を、角度を入れて立体感を出し、パースのラインをそれらしく入れた例（after）に変えてみました。パース線をきっちり引いて描くより、見た目の臨場感を重視した描き方です。特殊な技法ではありますが、ぜひ挑戦してみてください。



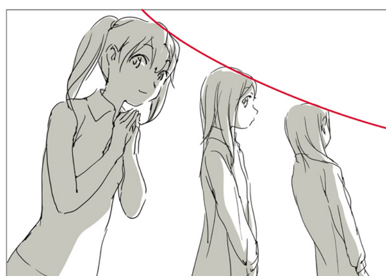
before



after

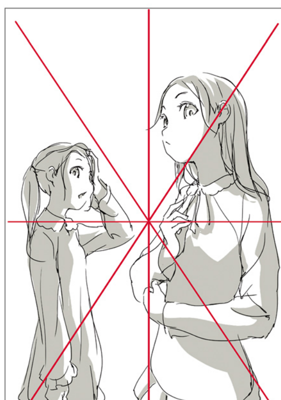


before

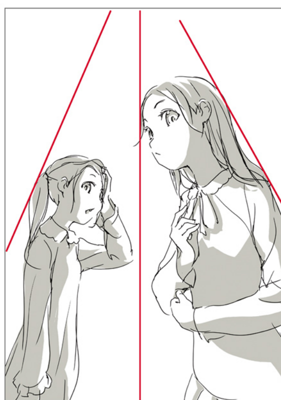


after

before



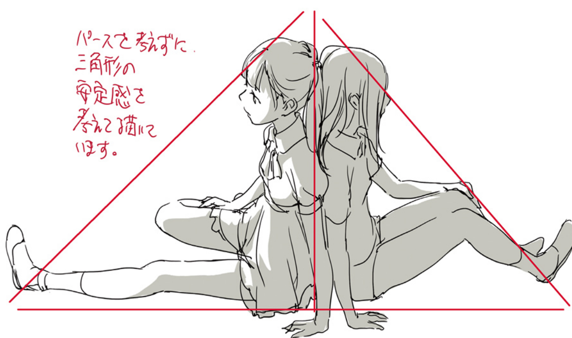
after

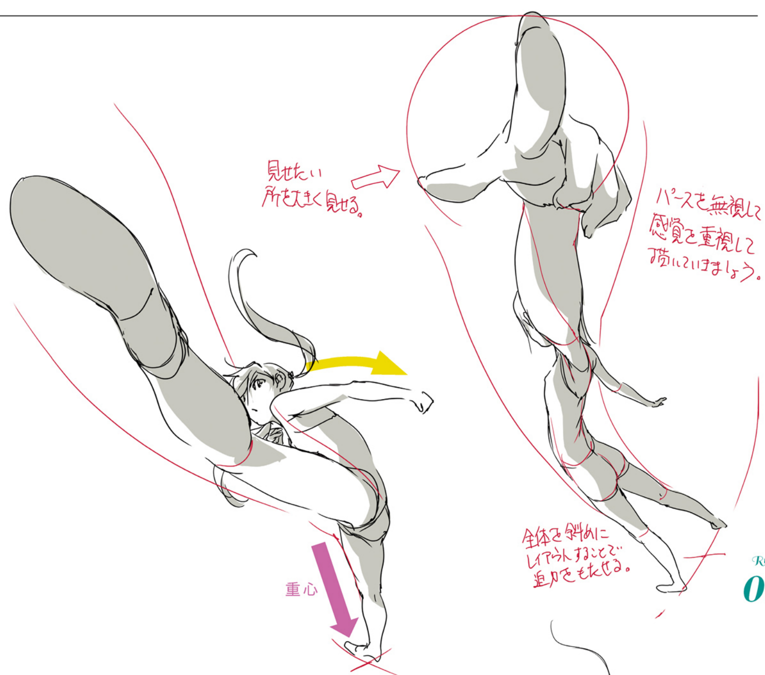


応用 あえてパースを無視して描く

構図やレイアウトを決めてパースに落とす、という方法が基本ではありますが、インパクトに欠けたり、型にはまりすぎてしまう危険があります。理屈では説明できない魅力と迫力を出せるのが絵です。ときにはパースを無視して、思う通りの構図で描いてみましょう。パースがくずれていても、魅力さえあれば絵の評価は下がりません。







Rule
06



NOTE
ときにはパースを無視し、感覚だけで描くことで絵の魅力が引き出されます。

Rule 07 広角レンズ効果で迫力を出す

広角レンズの効果

Part 1のRule 13でも説明したように、絵に奥行きを出すためにはパースを考えて描くことが大切です。ところが通常のパースでは奥行きのラインしか考えないため、絵的に迫力に欠けることもあ





図01 上は通常レンズのイメージ、下は広角レンズのイメージ。広角レンズで撮影すると、視野が広く、奥行きも深い写真になります。

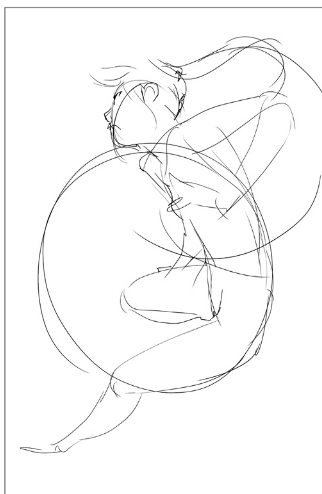
ります。こんなとき、アニメやイラストなどでは広角レンズのような効果を利用して、パースもきき、かつ迫力のある絵にする方法が使われることがあります。

カメラのレンズは広角になるほど視野が広がり、パースが強調されるという特徴があります。広がりと奥行きが同時に表現できるため、画面に迫力が出せます 図01 。

放射状のパースを利用する

広角レンズのもう1つの特徴として、フレームの外側から画像が湾曲するという点があります。ゆがみと考えるとマイナスイメージになってしまいますが、ここではこの現象を応用して絵をレベルアップさせる方法を紹介しましょう。

具体的には、画面の中央に球体状のものをイメージして放射状のパースを考え、それに合わせてキャラクターを描いていく方法です。球の丸みを利用して、アオリとフカンを1枚絵に同時に描き込むところがポイントです。こうすることで、奥行きが強調された迫力のある構図に仕上げることができます 図02 。



①中心に円を描き、円に沿った湾曲を考えながら下絵を描きます。このとき、上部はアオリ、下部はフカンになるように描いていきます。



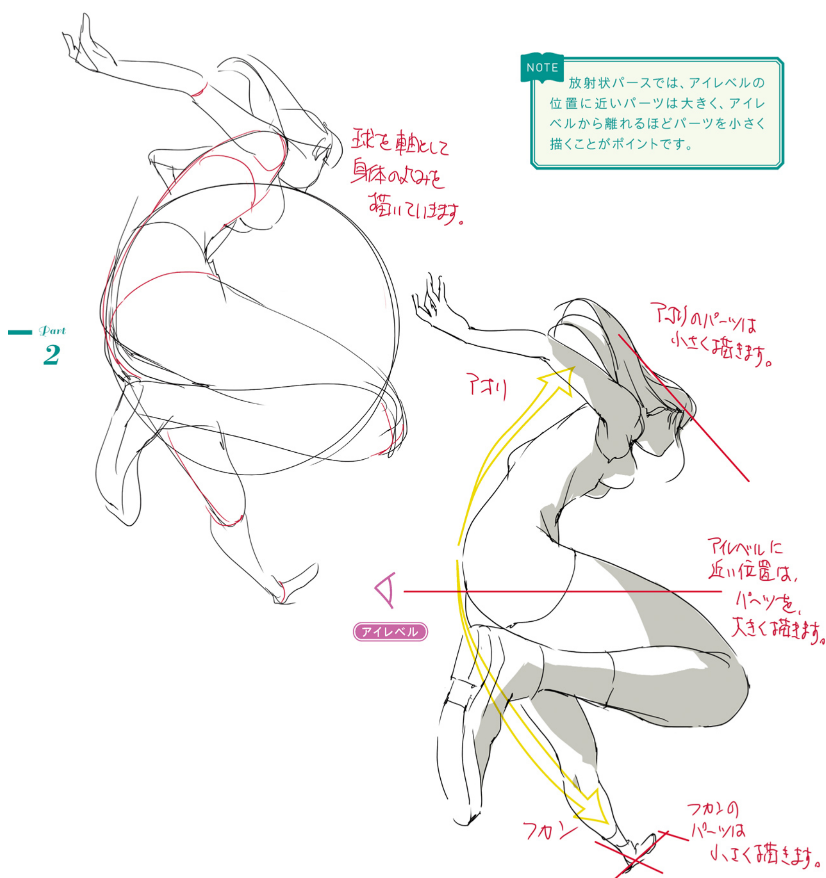
②下絵をもとに線画を描きます。赤線で示したように、放射状にパースがきいているのがわかると思います。アオリとフカンが同時に描き込まれているため迫力のある構図となります。

図02 放射状のパースの描き方

Lesson

{球体をイメージして描く}

前ページと同様に球体をイメージして描いてみましょう。地面に接した絵を描くときは、地面の位置をきちんと考えて描くことが大切です。

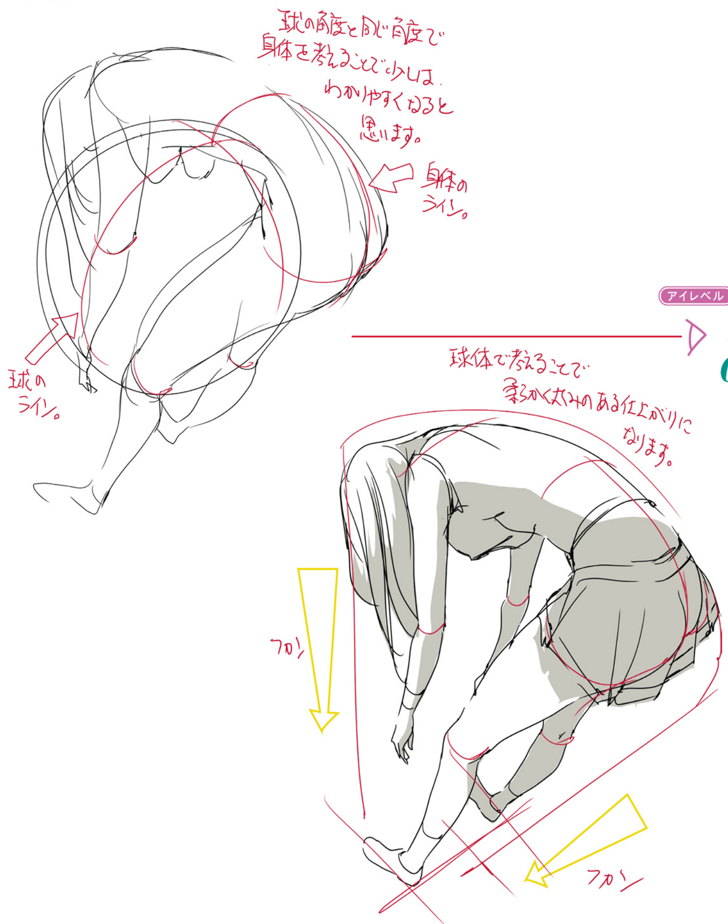


NOTE
放射状パースでは、アイレベルの位置に近いパーツは大きく、アイレベルから離れるほどパーツを小さく描くことがポイントです。

Lesson

{アイレベルを球の外において描く}

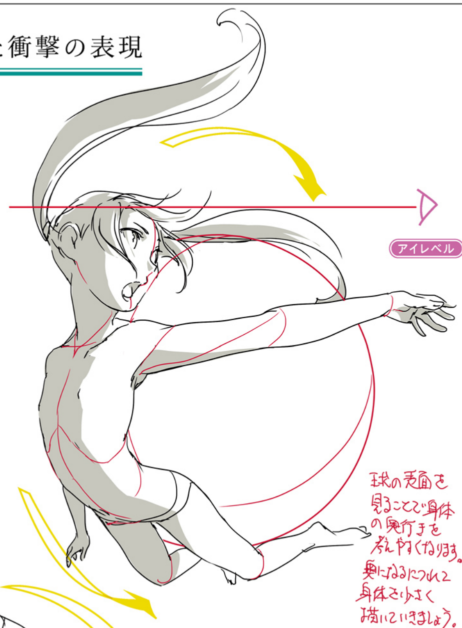
アイレベルが球体の中にない例です。アイレベルが球体より高い位置にあるので、アオリ部分がなく、全体的にフカンになります。フカンからの奥行きのみで描くアングルなので、よりパースのきいた構図になります。



Rule 07

応用 球を利用した衝撃の表現

衝撃波を浴びるなど、外部から力を受ける表現を球を利用して描いてみましょう。広角独特の湾曲した奥行きで、目に見えない力を球に置きかえて表現します。球に背中を沿わせることで、衝撃を浴びるイメージが出せます。身体の形や流れに注意して、力の波動を描いていきましょう。

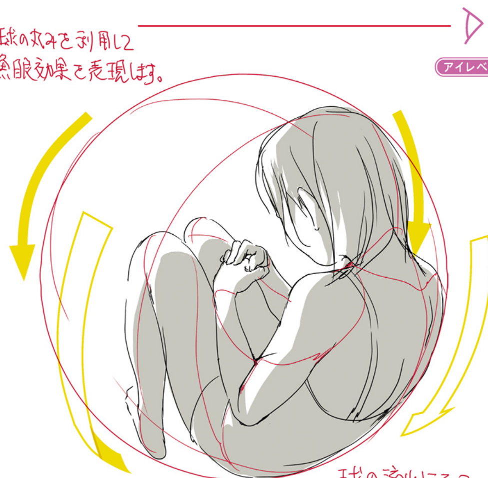




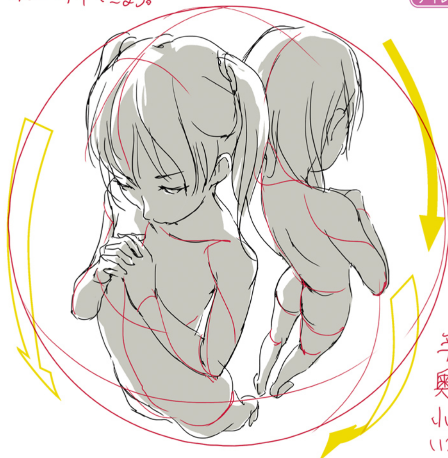
アイレベル

応用 球を利用した魚眼効果

キャラを球の中に入れて描くことで、魚眼レンズの効果が出せます。魚眼レンズとは、広角の度合いをより強めた超広角レンズのことです。一般に超広角といわれるレンズではゆがみを補正して自然に近い形で見えるようにしていますが、この補正を行わないのが魚眼レンズと考えるよいでしょう。
フカンから描く際、パースの目安として立方体にキャラを入れて描くことがありますが、立方体の代わりに球体に入れて描いてみます。球体の流れに合わせてキャラの奥行きを描くことで、超広角視野のイメージで描くことができます。



Rule 07



Rule 08 喜怒哀楽をデフォルメする

表情のデフォルメ

キャラを描く際、基本的かつ重要な要素のひとつが顔の表情です。アニメやマンガでは、デフォルメされた喜怒哀楽の表現がよく使われます。感情を大げさに表すことによって、見る側にとってわかりやすくなると同時におもしろみも増します。

イラストの場合も、こうしたデフォルメ表現を利用することで、生き生きした、ひと味違った作品にすることができます。ここでは、基本の表情から大げさな表情まで、アニメ風の喜怒哀楽の表現方法を紹介していきます。



図01 基本の明るい笑顔。かわいらしさを出しましょう。

「喜」と「楽」を描く

まずは、喜怒哀楽の「喜」と「楽」です。うれしさ、喜び、楽しさを表す明るい表情を描きましょう。目を大きくパチっと開かせて、口角を上げた口もとにすると基本の明るい笑顔になります。口を開けて笑うときは目を少し細めるとかわいいでしょう 図01 。

目を閉じてニッコリほほえむときは、閉じた目を思いきりアーチ状に描くことで、かわいらしい表情になります。口は、三日月形で小さめに描きましょう 図02 。大きな笑いを描くときは、顔の半分が口になるくらいにしてみましょう 図03 。やや細目にし、見下ろしたようにすると少し意地悪い笑いにもなります 図04 。

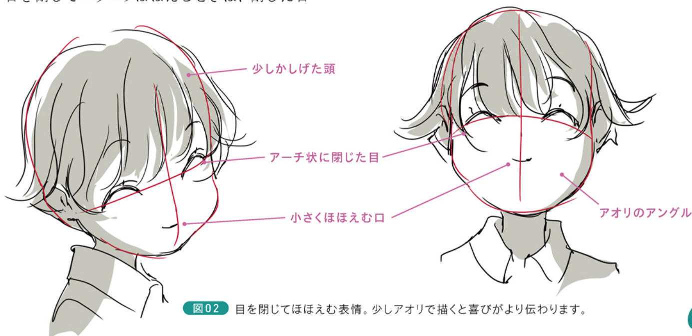


図02 目を閉じてほほえむ表情。少しアオリで描くと喜びがより伝わります。

Rule 08

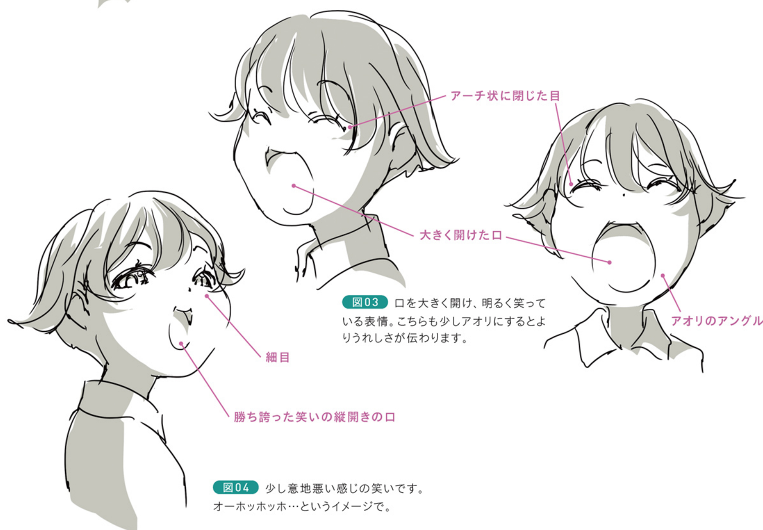


図03 口を大きく開け、明るく笑っている表情。こちらも少しアオリにするとよりうれしさが伝わります。

図04 少し意地悪い感じの笑いです。オーホッホッホ…というイメージで。

「怒」を描く

次は、怒った表情を描きましょう。ふくれっつらは、ほおにボールが入っているような感じをイメージして描くとよいでしょう 図05。息づかいあらい様子は、鼻息を描いて表します 図06。怒りが激しいときは、叫んだり、髪の毛が逆立ったりする様子を表現します 図07。いずれも、目は細めか閉じて、みけんにシワを寄せると怒った様子が表せます。

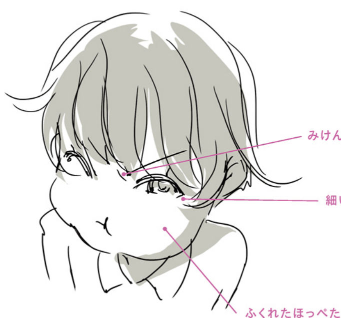




図05 ほっぺたをふくらませて怒っています。

図06 鼻息があらい様子を表現しましょう。





図07 怒りのあまり叫んだり、髪の毛が逆立ったりしています。

「哀」を描く

最後に、悲しみです。思わず抱きしめたくなるような静かな悲しみでは、目に涙を含ませウルウルした表情で、まゆはハの字、うつむき加減で描きます。涙をこらえて鼻をすするときは、アオリのアングルにしましょう 図08。悲しくて身をふるわせているようなときは、涙も水滴状にして動きを出します 図09。泣きデフォルメの定番、涙が洪水になる大泣き表現では、アオリで大きく口を開けた表情に鼻からも鼻水を垂らすなど、大げさな表情で描くことでおもしろみを出します 図10。

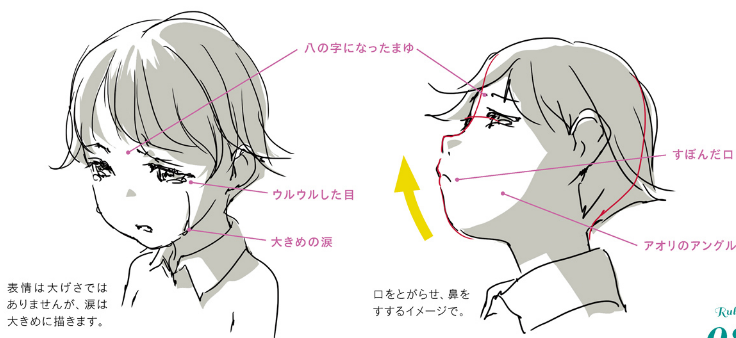


図08 悲しみを静かに受け止めている様子です。

Rule 08



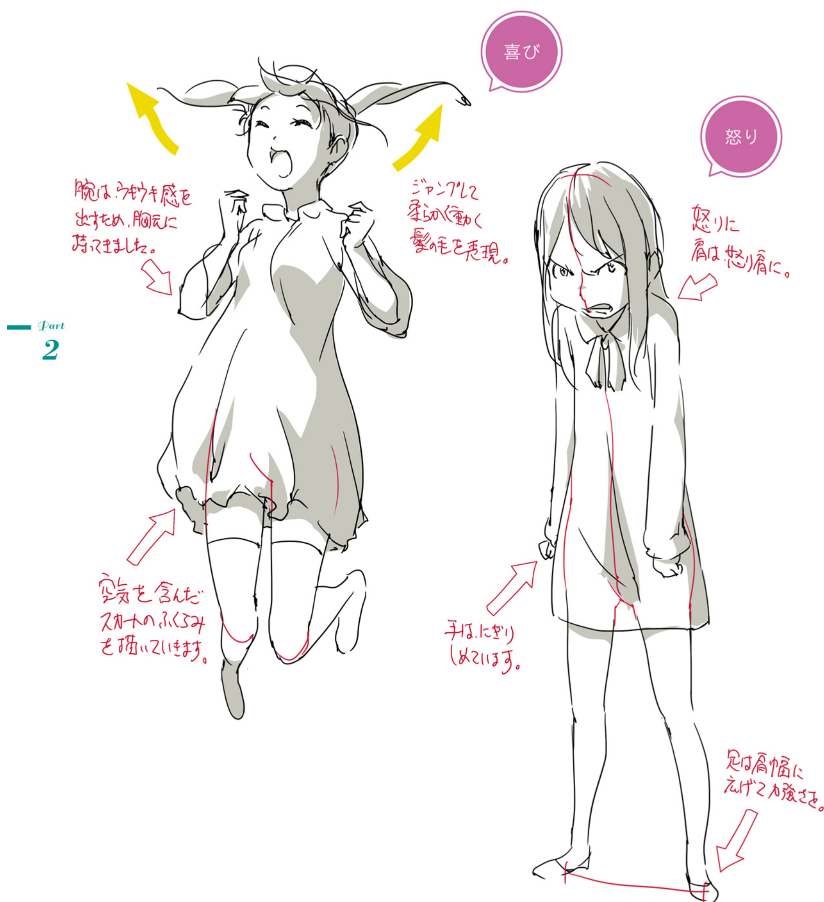
図09 身をふるわせながら、悲しみのことばを口に出しています。涙も水滴状になって飛び散っています。

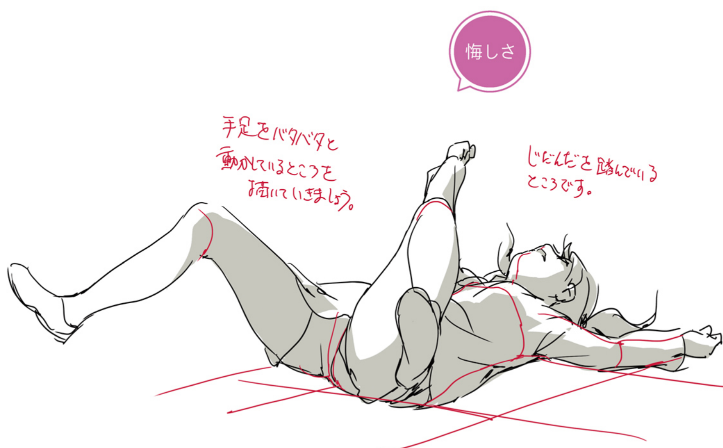
図10 泣きわめいている様子の大げさな表現です。波のような動きのある涙を描きましょう。

Lesson

{表情とポーズで感情表現する}

顔の表情だけでなく、身体のポーズも合わせて感情を表現してみましょう。全身を使って表現することで、よりわかりやすく伝わりやすい表現になります。





Rule 08

NOTE
寝ポーズでは、地面との接地面をよく考えて描きましょう。

Column　絵は100%の力で描かない

「あなたは何パーセントの力を出して仕事をしていますか？」と質問されたことはありませんか？

そんなとき、「私は100%力を出し切っていますよ！」と自信をもって答える人も多いと思います。

私も以前、在籍していた制作会社である方に「君は何パーセントの力で仕事をしてる？」と聞かれたことがあります。少ない数字をいうとまじめにやれとしかられるかもしれないし…と思い、「もちろん100%の力でやっています」と答えました。するとその方は、こんなことをおっしゃったのです。

「仕事は100%の力でしてはいけない。70%ぐらいでやって、残りの30%の余裕で自分の絵を見てみなさい。余裕がないと見えるものも見えなくなるし、絵もかたまってしまって死んだ絵になってしまうよ。何より描いていておもしろくないだろう」と。

その言葉を聞いて、「本当だ！」とまさに目からウロコ状態でした。またその方は、こうもおっしゃいました。「でも70%の力で描いても、100%の仕上がりでなくてはならない。そのためには130%の努力をしなさい」と。

私はその言葉を今でも大切にして絵を描いています。みなさんも、少しの余裕をもって絵を描いてみてはいかがでしょうか。見えないものが見えてくるかもしれませんよ。

制作スタッフ

装丁・デザイン　赤松由香里（MdN Design）
デザイン DTP　近藤幸恵（ANTENNNA）
モデル　式 紗彩（しきさあや）

副編集長　後藤憲司
編集　中島安貴彦　日下部理佳
協力　㈱シミズオクト
Whisper not（内山 繁）
デジタルウェーブ

アニメーターが教える
キャラ描画の基本法則

2016年2月1日　初版第1刷発行

著者　toshi

発行人　藤岡 功
発行　株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1丁目105番地
http://www.MdN.co.jp/
発売　株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1丁目105番地

印刷・製本　リーブルテック株式会社

Printed in Japan

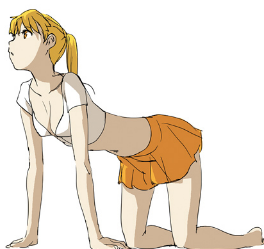
ISBN978-4-8443-6562-4 C2071





ISBN978-4-8443-6562-4
C2071 ¥1900E

定価（本体 **1,900** 円＋税）
発行 エムディエヌコーポレーション
発売 インプレス



アニメーターが教える
キャラ描画の基本法則

【本書の主な内容】

Part 1 基礎マスターの法則

まずはアイレベルを決める／人物は背中の流れから描く／骨格と筋肉のしくみを考えて描く／身体の描き方は基本ポーズから学ぶ／身体の形はXラインとYラインでとらえる／手足・首筋はつながりを意識する／立体的な顔はパーツの形と位置で決まる／立ち絵は重心バランスで描く　ほか

Part 2 アニメ的手法の法則

フレーム割りで演出する／だいたんな寄りで魅力を伝える／大きな動きで生き生き描く／連続シーンから切り出して描く／物理表現で動きの流れを描く／あえてパースをくずして描く／広角レンズ効果で迫力を出す／喜怒哀楽をデフォルメする